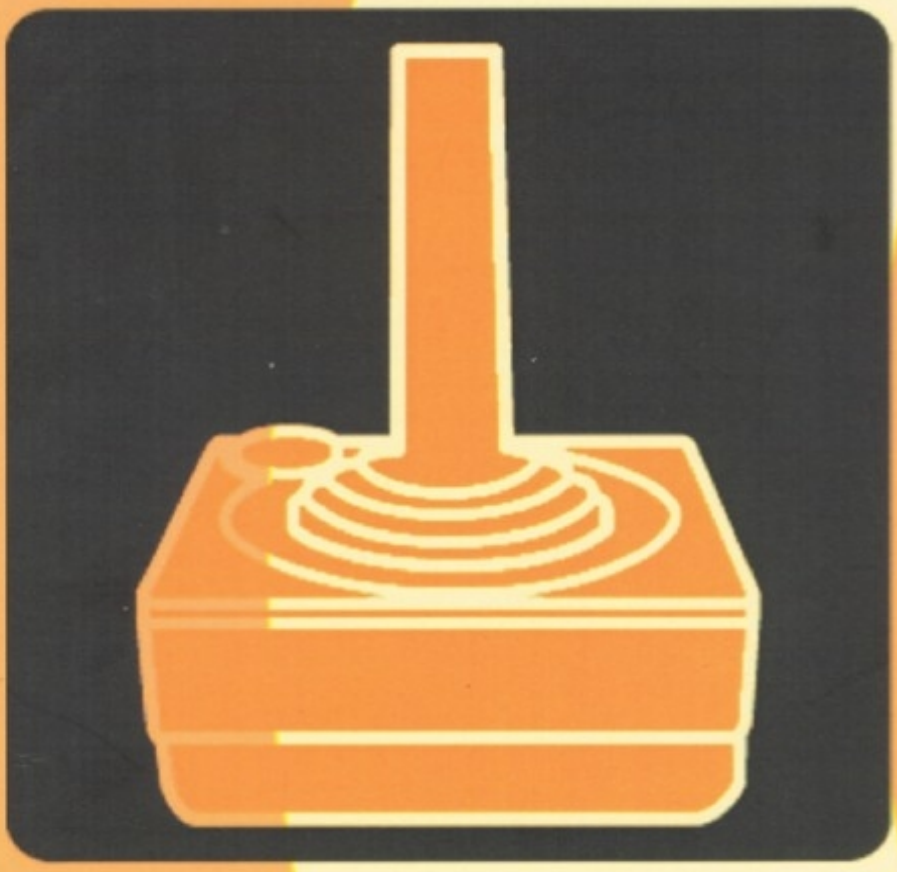
GAME OVER



10 AÑOS

(haciendo el imbécil)

Game Over

10 años (haciendo el imbécil)

EQUIPO GAME OVER

Título original: Game Over, 10 años (haciendo el imbécil)

© GAME OVER, JULIO 2009

1ª edición: Julio 2009, autoeditado.

2ª edición: Noviembre 2012, formato digital autoeditado.

Todas las marcas comerciales y obras mencionadas en el libro son propiedad de sus respectivos propietarios y autores.

Game Over son, eran y serán:
Isra y Juanfri
Marc "FunSpot" Rollan
Isaac "Isako" Viana
David "Saeba" Cordovilla
Joan Lluis "Yuanyu" Rovirosa
Mari "la chica del programa" Pueyo
Albert "Koopa" Gonzàlez
Jose Javier "Sr. Cine" Rosa
Abraham "Volcano" Limpo
Antonio "Mr. Pengo" Lopez
Jorge "Yuri" Catalina
Karina "Yurichan" Sabatés
Ramón "Nae" Nafria
Nacho Fernandez
Laia "Frika"
Superpan Garcia

Con un afectuoso agradecimiento

a Toni "ToniChan"y Miguel "Wildkyo".

A Ismurg por la caricatura de la portada

y a Manu por el logo

Y también a todos nuestros oyentes,

sin los que no habríamos conseguido nada.

Este libro está dedicado a todos ellos.

Prólogo

No sabéis lo que me llena y lo que supone para mí estar hoy ante el PC para escribir estas líneas dedicatorias a amigos tan especiales como los de Game Over. Una de esas noches de Live, Funs me sorprendió con un mensaje peculiar: tenían intención de recopilar en un libro todas las vivencias de Game Over para recuperarlas y servirlas a oyentes y simpatizantes. Yo ya estaba sacando el dinero de la cartera cuando me dio que a mi me regalaría uno; me quería mandar faena: escribir un prólogo.

Os puede parecer una tontería, pero la presión ante tal ejercicio fue realmente monstruosa, casi tanto como la gratitud y lo que llenan esos votos de confianza hacia gente de tan mala calaña como la mía. No obstante, aquí estoy, componiendo unas palabras sobre lo mucho que me gustó, lo muy orgulloso que me hace sentir y lo muy...¿Todo en primera persona? ¡Basta! Hablemos de GO.

Nosotros (primera persona, ya paro, en serio) ya habíamos comenzado Arcadia Gamers. Corrían los comienzos del 2006 cuando descubrí un programa de radio de videojuegos similar al nuestro... claro que estos llevaban ya más de 6 años emitiendo. Recuerdo mi primera experiencia, y no podía parar de reírme con una anécdota que daba el pistoletazo de salida al programa: parecía ser que uno de los locutores estuvo apunto de tener un accidente de coche, no obstante, la pericia de este lo salvo. ¿El motivo? Daytona USA. Recuerdo escuchar la canción del juego y pensar "oh yeah".

Digamos que me sorprendió el buen gusto del gag. La camaradería con la que trataban al oyente y en definitiva, el trato a esos juegos que no tenían que ser precisamente los más conocidos o populares. No obstante, apostaban por los míticos japoneses y arcade que a un servidor tan hondo le calaron. Todo estaba amenizado con una gracia, un humor tosco, de golpes, me enganchó: Una obra de teatrillo barata, pero de calidad suprema. Como pagar 10€ por un Metal Gear Solid, un Ocarina of Time o Symphony of the Night de salida.

Los programas siguieron. Me encariñé de un tal Yuanyu, que hablaba de novedades de cómic y manga siempre desde el teléfono. Yo retomaba el sano vicio del Wrestling en 2006 cuando un tipo apareció en GO hablando de combates míticos y sus viajes para entrenar sobre esto, un tal Yuri y su mítico imperio. Una chica que daba un golpe sobre la mesa, explicando anécdotas del sexo femenino y los videojuegos, la querida Mari. 'Inspector Gadget' versión GO, Volcano. Un tipo que comenzó tímido y que supo hacerse un hueco en este espacio, Koopa, un crack. Sentí afinidad hacia un timbre de voz que decía ser fanático de los Super Robot Taisen, en definitiva, un maestro, un tal David Saeba. Un fanático de la Old School con conocimientos de esa época videojueguil que no viví y que tanto envidio, el gran Isako y los años 80. Y sobretodo, un tipo que cuanto más lo veo escribir, hablar de videojuegos y trabajar en esto (aunque no cobre un duro) no puedo dejar de pensar en lo estúpido que en este mundillo del videojuego si gente como él no está en lo más alto, hablo de Marc Rollan, capitán del barco, jerarca y más conocido como Funspot.

Los programas siguieron. Decidí montar una cena y los conocí en un restaurante japonés, como no podía ser de otra manera. Para sorpresa mía (y gracias a los estruendosos berridos soltados durante Jornaicas de Zaragoza pasadas) ellos ya me conocían a mí, pero yo no a ellos. Seamos sinceros, su primera impresión hacia mi persona no era realmente buena, y no me extraña... Yo para ellos era el tipo que chillaba y berreaba cuando subía al karaoke de las Jornaicas ¿quién nos iba a decir que nos encontraríamos años después compartiendo cenas, programas y trabajo? Las vueltas que da la vida, amigos...

Ese salvaje vaivén de consecuencias, decisiones y encuentros que te llevan a conocer y saber de gente maravillosa como la que hoy nos ocupa. O pasa un día sin que agradezca y recuerde que os debo mucho y sabéis que cuando me necesitéis, allí estaré. Solo espero haber estado a la altura de las circunstancias. Hacer Arcadia Gamers ya valió la pena solo por conocer a gente tan magnífica como vosotros.

Una última anécdota ¿sabéis qué fue lo primero que le dije a Funs en una de esas Jornaicas sin todavía conocerlo? El estaba sentado en el escenario jugando al Jump Super Stars de DS y le espeté: "¿Tienes al Vegetto? ¡HIJO DE PUTA!". La primera impresión, por suerte, no siempre es la que cuenta. Gracias Funs.

Un abrazo.

TONI PIEDRABUENA (TONICHAN)

CAPÍTULO 1

¿Qué es Game Over?

Joder... ¿Cómo se comienza a escribir un libro? La verdad es que parece muy fácil habiendo innumerables libros mediáticos escritos por profesionales de la comunicación, que poseen una lectura fluida y agradable, sin embargo aquí estamos, unos lechones como nosotros, peleándonos por arrejuntar nuestros pensamientos en un libro sin que las faltas de ortografía consigan saltar un ojo a los lectores, que ninguno de nosotros somos de letras... ¿Cuantas páginas diceee? Sí, hombre, y una polla...

Explicar que es Game Over es, en realidad, bastante sencillo. Es el programa español sobre videojuegos más veterano que sigue en activo. Y sin haberlo perseguido jamás. Es mezclar un trozo de espacio radiofónico, cuatro frikis que quieren hablar de su afición, y una dosis de irreverencia, que es como se sacuden las conciencias. De hecho, durante sus primeros años no tuvo un objetivo definido. O quizá sí, pero no lo sabíamos por aquel entonces.

El programa se fundamenta en la forma que miramos este mundillo y, simultáneamente, su estructura está muy influenciada por algunos comunicadores de los que nos consideramos seguidores (como Gomaespuma (clara inspiración en Miyamoto, además de por su afán improvisador), Buenafuente (por tener tan claro que hay que matar un gag recurrente antes de que se queme), El Gran Wyoming (por su irreverencia), Toni Soler (ídem)...). Aunque bien es cierto que el esqueleto del programa ha estado mucho tiempo construido por nuestra ignorancia del medio audiovisual más que por un objetivo concreto, el calendario mensual de secciones está determinado desde inicio de temporada y no se ponen al azar como algunos oyentes creen... siempre y cuando no haya algún problema de última hora, cosa que ocurre frecuentemente. Vale, visto así es lícito pensar que improvisamos las secciones cada sábado. Si es que, en el fondo, somos un desastre...

Con el tiempo hemos conseguido aposentar el programa sobre cuatro pilares, que creemos son los cimientos del proyecto Game Over:

Opinión:

El público de Game Over es, en su mayoría, un jugador especializado (o hardcore, para los puristas) que ha vivido en primera persona la época de los 8 bits. Y no nos referimos a jugar a una NES en casa del vecino, sino el haber tenido un MSX, un Spectrum o cualquier otra maquinita de la época y haberse mamado los inicios de la industria en nuestro país. Otro trozo destacable de audiencia, que hemos descubierto con el tiempo, es la de los jugadores más jóvenes con un hambre brutal de conocimiento sobre la historia del videojuego. Ambos tipos de personas, obviamente, están muy al tanto de las últimas noticias del mundillo, y no escucha un podcast para informarse. ¿Cómo se sobreentiende que los portales y blogs son mucho más eficaces que una revista en papel de publicación mensual, y sin embargo la gente no aplica el mismo criterio sobre un programa de radio de periodicidad semanal? Al fin y al cabo, si deciden escuchar un programa, como puede ser el nuestro, lo hacen por encontrar un "valor añadido". Y este es el dar diferentes puntos de opinión sobre un mismo tema, los cuales pueden coincidir o ser diametrálmente opuestos a los del oyente. Básicamente, el oyente de Game Over quiere oir opiniones basandose no en la "generación Playstation", sino bajo el prisma de haber seguido con interés el nacer, crecer y morir comercial de tantas y tantas generaciones de consolas, portátiles y ordenadores.

Humor ácido:

Entendemos que un problema a la hora de escuchar Game Over es tragar con dos horas dedicadas al mundo del videojuego. Tenéis que entender que, si bien hoy día os parece lo habitual en muchos podcasts, cuando comenzamos la *"temporada 0"*, en 1999, bajo nuestro conocimiento ningún programa de radio había dedicado 120 minutos semanales a hablar sobre los mismos. ¿Cómo va a tragarse el oyente dos horas cada siete días y encima en directo (hasta la temporada 1 no comenzamos a colgar los programas en internet) en su área de emisión (hasta la temporada 2 no existió streaming en Radio Despí)? Comenzamos con el humor tanto como sección propia como acompañamiento del programa de forma casi casual, pero como en el fondo somos fans de profesionales que usan el humor como herra-

mienta para explicar el mundo (léase, somos una panda de payasos), estaba predestinado que acabáramos dándole un peso como protagonista principal e hilo conductor de Game Over. Nuestro particular sentido del humor es lo que permite que la gente no deje de escucharnos aburridos, pero al mismo tiempo es nuestra barrera de entrada ante nuevos oyentes ya que, obviamente, no todo el mundo comparte nuestra forma de hacer programa.

Interacción con el oyente:

Obviamente, un programa de radio sin audiencia ni es programa ni es radio. Y además nos hace mucha ilusión tener ese contacto directo con la gente que te escucha; saber si tal o cual gracia ha sido entendida, o si tu gran idea de chiste es en realidad un enorme mojón... Comenzamos, como todos os podéis imaginar, con una audiencia paupérrima. Y nuestra imaginación era el peor de los enemigos, ya que estábamos convencidos que no nos oía mas que un persona, el famoso "oyente insatisfecho" (era el único que nos llamaba, vamos). Pero no sabemos si porque realmente había audiencia detrás, o simplemente por tozudos, poco a poco más gente se acercó a nosotros. Y nosotros procuramos acercarnos siempre a ellos, mediante libros de visita, foros, chat, teléfono, SMS, etc. Siempre hemos creído que tratar con la audiencia de "tu a tu" tiene una importancia vital. No quiero que os confundáis, un programa es inviable si hace caso a TODOS sus oyentes... pero su opinión es la pieza más importante de un programa: te ayuda a calibrar tus objetivos, pero al mismo tiempo te catapulta a lugares que jamás imaginaste hasta que una persona te hizo un simple comentario. Si de un "pilar" nos sentimos particularmente orgullosos es, precisamente, este; nunca nos imaginamos la cantidad de buenas personas con las que hemos chateado, cenado, ido al cine, nos han enviado regalos... Algunas de estas han llegado a convertirse en buenos amigos personales. Y otras, con los años, han acabado formando sus propios podcasts (los cuales, por suerte para ellos, en nada se parecen a nuestro desastre de programa... xD) o han entrado como colaboradores en Game Over. ¿Eh, Koopa?

Formación:

Somos unos enfermos de los datos. Nos encantan las anécdotas, la información interna, la metamorfosis por la que pasan los proyectos desde su concepción hasta su salida al mercado. Es lógico, por tanto, que hayamos transformado esta curiosidad innata en secciones que han intentado introducir, de manera ordenada y simple, al mundillo, a las personas, a los proyectos... Eso sí, no hemos conseguido optimizarlo hasta hace bien poco, dandole la forma a las secciones estilo "Todo lo que siempre quiso saber sobre los videojuegos y nunca se atrevió a preguntar" o "La caja de LOS fusibles". Obviamente esta parte está enfocada tanto a los oyentes que desean recordar o, incluso, ver desde un punto de vista más "académico" sus vivencias y recuerdos, como a los oyentes más jóvenes que quieren una justificación histórica de porque los títulos actuales son como son, saber de que fuentes beben, y conocer nombres que fueron joyas muy queridas entonces, pero olvidados hoy día (muchos recordamos con cariño títulos muy interesantes como Pitfall, HERO, Blues Brothers, Livingstone Supongo, Goody o Kid Icarus, por ejemplo; productos que los actuales jugadores no han catado ni comprenden la importancia que tuvieron en su momento).

Lo más interesante es que estos "pilares" no se definieron de forma voluntaria, sino que nos hemos ido dando cuenta que existían con el tiempo. Hemos tenido la enorme suerte que el equipo y los colaboradores de Game Over tienen una forma similar de entender la radio, y unos puntos de vista y gustos diferentes aunque compatibles que han aportado variedad al programa. Al final cada uno de estos puntos, cuando encajó de una forma que nos pareció "correcta" con nuestra personalidad y vimos que no solo estábamos contentos con la apariencia sino que a la gente le gustaba, hizo clic en nuestra cabecita y nos dimos cuenta de su presencia. Uno a uno.

El programa, obviamente, ha ido evolucionando a lo largo de sus 10 años en antena. Cuando comenzamos, no éramos más que la "traducción a radio" de lo que sería la típica revista en papel: una sección de noticias, un análisis, la viñeta cómica (típica en las MicroMania de los 90; hoy día, el acceso a innumerables webcó-

mics sobre videojuegos ha diluido su función (fijaos que hasta Game Over tuvo su propia tira dibujada por el gran Superpan García, ahora miembro de Blade FM)), unos avances de futuros lanzamientos, reportajes especiales... El humor en Game Over se introdujo en una sección de "entrevistas" a grandes personas y personajes del videojuego: Super Mario, Miyamoto, Luigi, Sonic, Tails, etc. conformaron el plantel inicial de personajes, pensados para ser de "usar y tirar", si bien muchos de ellos tenían algún puntillo definido mediante su forma de hablar (hablaremos sobre la creación de personajes más adelante). De ahí, si la demencia senil no nos engaña, tan solo quedaron Miyamoto y el periodista Justo Rente Delbrazo (nuestro otro homenaje a Gomaespuma). Pero el diseñador de Nintendo no comenzó como "mascota" o personaje más reconocible del programa, sino que entonces ese papel recaía en "El Infil" (o "El Infiltrado"), personaje heredado del padre espiritual de Game Over: Manga y Punto. Lo más destacable que surgió de dicha sección fue pulir la interacción entre Isaac Viana y Marc Rollán: ambos se intercambiaban los papeles de entrevistado y entrevistador, y lo que comenzó como un guión preparado pasó a ser una improvisación casi completa, y al final acabó en una estructura definida sobre la cual improvisaban y se puteaban, lo que permitió mejorar de una manera brutal sus habilidades frente al micro. Así que si no os gustamos ahora, no querríais escucharnos entonces...

La renovación que tuvo lugar para crear la Temporada 1 eliminó esta sección y la comedia se distribuyó a lo largo del programa, aunque en ningún momento buscábamos ser "un programa de humor". Tan solo un programa que te informara y lo hiciera tanto de una forma agradable para el oído, como de una forma con la que nosotros nos sintiéramos cómodos. Esta etapa no hubiera sido posible, y muy probablemente la aventura hubiera acabado en un par o tres de años, sin la incorporación de David Cordovilla al grupo. ¿Sabéis el amigo tranquilo que, cuando la suelta, es quien la dice más gorda? La personalidad de Saeba fue como anillo al dedo para Game Over, que encontraba en la unión del sentido del humor más "tradicional" de Isako y Funspot con los comentarios devastadores de Saeba su equilibrio perfecto.

A lo largo de sus primeros años gente como Volcano y Yuanyu daban por un lado una importante dosis de información en campos en los que el resto del equi-

po no dominaban, y por otra parte la seriedad que necesitaba el programa como contraste. Las incorporaciones de Yuri y el Sr. Cine aportaban un sentido del humor más descolocante, más "Monty Phyton" (si se me permite la blasfemia de colocar a esos maestros y Game Over en la misma frase). Poco a poco, también fuimos fomentando la diferencia de opiniones en el programa. Los locutores principales (Funspot, Saeba e Isako) iban definiendo una defensa de opiniones que promoviera la tertulia (el objetivo estaba ahí, aunque no sabíamos como hacerlo correctamente por aquel entonces), y ahí salieron esos famosos "bloques" entre el Nintendero, el Seguero, el interesado en títulos de corte muy japonés... En la vida real coincidimos en muchos temas, pero en radio preferimos potenciar el choque de opiniones (antes de una forma menos intensa y en menos ocasiones, y hoy día de una forma muy cómica y muy a menudo).

Quizá Game Over hoy día, en su novena temporada, no es el programa de tertulias mañaneras que permitiría explicar más en profundidad diversos aspectos de largo alcance moral, pero puesto que durante estos últimos diez años se han multiplicado por millares los focos de opinión en internet, las posibilidades de discusión y los lugares con explicaciones de temas gracias a foros, blogs y portales, al final ocurre como con la sección de noticias: antes intentábamos dar más conflicto e información, hoy hemos reducido parte de ese objetivo, y aumentado la ración de opinión y humor en el proceso (bueno, eso depende de tu definición de humor, claro...). Y, aunque no lo parezca, también hemos conseguido introducir pequeñas micro-tertulias sobre algunos temas que creemos de especial interés o remarcar aquellas noticias que tratan de asuntos graves y darles la importancia que se merecen.

¿Lo hacemos bien? Bueno, eso no podemos decirlo nosotros. Sois vosotros los que tenéis la palabra: en primer lugar, descargando y escuchando el programa. En segundo lugar, opinando sobre el mismo. En Game Over siempre hemos promovido que opinéis sinceramente. Y, si es posible, que lo hagáis con ánimo crítico. Agradecemos todos, TODOS, los comentarios; en serio, os damos las gracias por todos vuestros mensajes. Pero también es de sentido común ver que las criticas y las alabanzas "destructivas" no tienen mucho valor para mejorar un programa; no sirve de mucho decir "sois una mierda de programa", y el típico "sois la polla, tíos" solo ayuda en los momentos que estamos cansados del esfuerzo que significa realizar un programa semanal. Sin embargo, una crítica detallada, o una alabanza pormenorizada (de eso no se suele ver casi nunca) son un regalo del cielo. Un análisis de alguien que no se ha visto intoxicado por la creación de un producto es por lo que las marcas comerciales pagan millonadas. Estas críticas puede que te hagan ver actitudes y acciones que van en dirección contraria a tu objetivo, o puede que confirmen la percepción de que tu mensaje llega, o puede que te aporten puntos de vista que jamás te planteaste, o dar sugerencias que no te imaginabas... En resumen, son una valiosa brújula en la selva de percepciones y metas en la que los miembros de un programa de radio se hayan inmersos. Por último, no podemos dejar de destacar esos mensajes que te llegan al corazón: cuando alguien comenta que ha pasado una muy mala racha personal, o que ha tenido ciertos problemas serios, o que le hemos hecho compañía en periodos peliagudos, y que gracias al programa y su comunidad han olvidado sus dificultades aunque sea por unas míseras dos horillas. Eso, aunque os parezca sensiblero, siempre nos ha emocionado.

Sin embargo, estas críticas (tanto destructivas como constructivas) son exclusivamente una iniciativa del oyente. Son unos minutos que alguien ha decidido gastar en ti, en vez de otra actividad más interesante. Como bien dijo Álex Salgado, comunicador catalán, un programa va bien cuando recibes buenas y malas críticas: si tan solo recibes críticas de un tipo (o todas buenas, o todas malas) es que algo falla.

Esto es debido a que, como producto audiovisual, nos escucháis porque os gustamos. Punto. Vosotros, oyentes, no nos debéis nada. Sí, es cierto que la mayoría de gente es buena por naturaleza, y dudo que ninguno de vosotros se alegre de des-

gracias o putadas que puedan ocurrirnos en vida. Incluso muchos participais en los juegos que os proponemos, como apoyar una palabra, votar en una encuesta, o enviarnos mails explicándonos vuestra vida; es algo que os agradecemos con toda el alma. Pero, al final, si nos ha dejado la novia o si estamos incubando alguna enfermedad o si pasamos una época de depresión, es un tema que al oyente le da igual. Si el programa no le divierte, pulsará el STOP y escuchará otra cosa. Si en un momento dado, Isako (por poner un ejemplo) deja el programa, al cabo de un mes los oyentes ni se acordarán. Y no, no es algo malo. Tener esta idea clara es muy positivo porque te exige estar al 100% en el programa, sabiendo que el tiempo en antena es, en realidad, un tiempo prestado, un tiempo de vuestras vidas que nos permitís ocupar y, si continuamos estando ahí, es porque algo hacemos que os gusta. Y cuando eso deje de ocurrir, o cuando desaparezcamos, nos apartareis y otro ocupará nuestro lugar. Eso ha ocurrido siempre: José María García fue una de las figuras más importantes de la programación deportiva en España; al retirarse, la gente se olvidó de él. Pepe Navarro trajo la franja nocturna al panorama televisivo español, y creó el primer Late Night nacional; al desaparecer, la gente dejó de importarle su persona. Incluso un retiro tan corto como el que tuvo Buenafuente (en su época en que solo era conocido en Cataluña) durante un año, le apartó de gran parte del imaginario colectivo. La gran verdad de cualquier programa (grande, pequeño, comercial, sin ánimo de lucro... da igual) es que quien se hace notar, quien participa, quien te escucha en directo, quien te escribe, quien te visita la página, etc., es una pequeña parte de su audiencia. Hay programas que movilizan más a sus oyentes/lectores/televidentes, otros menos. Pero siempre será más numerosa la gente que te consume y no da señales de vida, que la que se involucra en tus proyectos. Por lo que, teniendo esto en cuenta, os imaginareis que vuestros correos electrónicos, vuestra presencia en directos, vuestra asistencia a Cenas de oyentes, vuestra participación en foros, Twitter, comunidades online... Todo, TODO eso nos llega muy dentro. Lo agradecemos enormemente. Es algo que nadie os obliga a hacer, y sin embargo gastáis esos minutos en nosotros. Game Over es un programa con finalidad no comercial; esa inversión de tiempo que volcais en el programa es nuestro pago.

Quisiéramos también recalcar que no existe el "mejor programa sobre videojuegos". ¿Que programa es mejor, Crónicas Marcianas o Buenafuente? Pues para la gente joven el primero, para los mayores de treinta el segundo (de hecho, ninguno de los programas quitó audiencia al otro... Buenafuente, con buenos índices, no hizo que el share de Crónicas bajara). Desde un punto de vista del mercado audiovisual profesional, la intención de hacer el programa perfecto para todos los públicos (sea cual sea su temática) solo puede ser causado por un acto de ingenuidad (lo cual solo dura mientras aguantes haciendolo por "amor al arte") o por un acto de prepotencia (lo cual solo dura mientras tengas dinero y anunciantes).

Fijaos en el amplio panorama de los podcast dedicados este mundillo: Arcadia Gamers, Level Up!, El Complejo Lambda, WildGames, Generació Digital, GamePod, GamesAjare, La Zona Oscura, etc., etc. y un largo etc. Cada uno se dirige a un tipo de oyente y, si coincides estar en el objetivo de varios de ellos, serás afortunado de poder disfrutar de varias posibilidades. Si no, tus elecciones variaran entre uno o dos programas afines a tu forma de ver esta industria del videojuego. Sí, el programa podrá estar mejor o peor hecho, pero ese es otro asunto. Resulta lógico ver que, si la gente que disfruta jugando a videojuegos es muy variada (más dedicada, más casual, más simulación, más arcade, más estrategia, más deportivo, más sociales, más internet...), es imposible que un programa sirva para cubrir todo el abanico de posibilidades. Por poner un ejemplo, en EE.UU., existen una veintena de podcast exclusivamente dedicados a World of Warcraft. Entre ellos, seguro que encontramos verdaderas joyas del género. Pero si no te gusta ese juego, por bueno que sea el programa lo encontrarás aburrido. Y los creadores del programa no tienen interés en oyentes que no sean seguidores de dicho título.

Así que abandonad las discusiones sobre si un programa es mejor que otro. Lejos quedan los tiempos dedicados a todos los fans, como lo fue Game 40. Ese programa llegó en la época de la Super Nintendo y la Megadrive. Los jugadores veníamos de los 8 bits, y los títulos no contaban con la profundidad y el alcance mediático de los actuales. Por lo tanto, escuchad los programas, averiguad que tipo de público buscan, y saboread aquellos que os hagan disfrutar más... En Game Over somos perros viejos, y enfocamos el programa para gente de más de 25 años, muy dedicada, y que haya comenzado, como dispositivos más modernos, en los sistemas

de 8 bits como el Spectrum, el Amstrad, la Master System... Y, de rebote, nos hemos encontrado con gente joven pero muy interesada en la historia del videojuego, que también se han hecho un hueco en el programa (como podréis comprobar en Koopa, el más joven de todos, pero con un conocimiento e interés de esa época muy elevado). El oyente del programa es, en resumen, gente informada de la actualidad, que tiene la visión que da el haber visto crecer y madurar esta actividad comercial y que le gusta reírse de sus gustos.

Y entre las cosas de las que el oyente puede reírse están los nombres propios de la industria. La TV y la radio están llenos de imitaciones de políticos, cantantes y otros famosos, así pues, ¿por qué no imitar a personajes y trabajadores del mundo del videojuego? Siguiendo la estela de Gomaespuma, las imitaciones de Game Over no buscan la fidelidad con la persona real, especialmente porque nadie sabía entonces (y hoy día, tampoco) como habla particularmente Miyamoto, Kojima o Cliff Bleszinski. Sin embargo, aunque al principio no fuera intencionado, poco a poco creamos unas "normas" no escritas para su creación. Básicamente, intentamos distinguir al personaje por algo concreto que ha hecho o dicho. Os dejamos algunos ejemplos de esto:

- La aparición de Miyamoto fué en la primera época, y la voz no tenía más interés que seguir la estela de la imitación más básica de Guillermo Fesser. Sin embargo, en aquella época ya hubieron personajes (que no volvieron a aparecer o lo hicieron de otra forma) que seguían esta idea; Super Mario, por ejemplo, tenía un marcado acento catalán de tanto perseguir "pessetonas".

- Pero a partir de las temporadas 1 y 2 se eliminan muchos de estas imitaciones y quedan solo los más importantes, dandoles una personalidad definida por sus acciones. Miyamoto, al principio, lo pintábamos como un alegre bebedor, ya que además de su marcada tendencia a crear mundos en los que sus personajes volaban, llegaban a reinos mágicos a través de tuberías, y utilizaba alegremente hojas, flores y setas para aumentar su poder, va y declara que Pikmin se le ocurrió mirando, un día, las hormiguitas de su jardín. Vamos, que nos salió del alma (con toda la admiración que tenemos por este genio creador). Esta característica se ha ido eliminando a lo largo de los años, entre otras cosas porque debido a su implicación

más ligera en un gran número de proyectos de software y hardware, ya nadie recuerda al Miyamoto de antaño...

- Kojima es (o intenta ser, mejor dicho) un Pocholo al uso. ¿El motivo? Pensad por un momento lo que nos preguntamos todos al acabar Metal Gear Solid 2. Efectivamente, la idea compartida por todos era "¿qué coño se ha metido este hombre para escribir un guión así?". En aquella época Pocholo pegaba muy fuerte, así que la asociación era inevitable.

- La triste imitación de Aznar cada vez que sale alguien de Sony sigue siendo, por desgracia, muy vigente. Sin embargo, la idea de usar la cabezonería del ex-presidente español vino dada por los primeros meses de vida de la PSP en Japón: si la pantalla tenía píxeles muertos, era lo normal en ese tipo de tecnologías; si el botón se bloqueaba, no era un defecto sino que se diseño así aposta la consola; si el disco salía disparado, mala suerte... Y una, y otra, y otra. Ver por un lado a Kutaragi asegurando que el botón atascado no era ningún defecto y por el otro a Aznar prometer que Irak tenía armas de destrucción masiva, fue lo que nos dio pie a relacionarles. Hoy día, la sarta de burradas de la multinacional japonesa sigue siendo abrumadora (las últimas, las que aseguran que en Europa no nos importa el precio de sus sistemas), por lo que no solo no ha habido necesidad de cambiar la voz, sino que esta se acabó generalizando a todos sus dirigentes.

- Bill Gates, sin embargo, pasó por una metamorfosis... Inicialmente, como el hombre más rico del mundo, era un pijo insufrible. No duró mucho esta versión, ya que las técnicas monopolísticas de su compañía acabaron transformándolo a una versión más... "familiar". Vamos, que ponerle la voz de El Padrino le venía como anillo al dedo. De forma similar a Kutaragi y compañía, la voz de El Padrino ya no es Bill Gates sino del "mandamás" de Microsoft, sin más.

- Otro "mandamás" es Hiroshi Yamauchi. Teniendo un carácter tan, tan duro, exigiendo el 110% de sus trabajadores, no aceptando el fracaso de nadie sin importar lo que haya hecho en el pasado (recordad: Gumpei Yokoi "dimitió"), exigiendo echar a la calle a la mitad de su familia a cambio de hacerse cargo de la empresa familiar y casándose con la descendiente de un Samurai, obviamente solo podíamos darle un carácter militarista y mucha mala leche. Tras su retiro, Yamauchi

prácticamente no ha dado que hablar en la industria, y sus apariciones en Game Over se han ido diluyendo.

- Chincheta es odiosa. Tanto como su homónimo en Windows: el asistente de Office. ¿Como representar a un ayudante que molesta más que nada, pero que insiste sin descanso en facilitarte las tareas? Creo que vuestros tímpanos han sufrido la respuesta.

- Otra cosa odiosa es ver como SEGA ha prostituido a su mascota. La mala vida de Sonic, que se "presta" a colaborar en juegos infectos por cuatro duros, nos sugieren un personaje de muy mala vida que se aleja de su dura realidad mediante el uso de drogas, tal y como muchas estrellas mediáticas del pasado han acabado su carrera.

No todas las imitaciones tienen un motivo tan pensado... Algunos, como Nobuo Uematsu, los viejos de 3DRealms, Fukuy, Solid Snake, Cliff Bleszinski o Kratos, se comenzaron a imitar mediante la misma fórmula, pero esta no tiene tanta importancia como con otros personajes. Pero, por lo general, nuestra guía es imitar un comportamiento de la persona, no un deje de su voz.

Todo cambia y evoluciona. La industria lo hace, los negocios lo hacen, y Game Over también lo hace. Las noticias comenzaron como algo informativo, y llevan mutando año tras año en su organización y en sus objetivos. El Juego de la semana sufre también de la misma transformación: antes éramos alabados por dar una nota dura y un análisis más pormenorizado sobre los títulos que salían al mercado pero, hoy día, eso ya lo hacen muchos programas y blogs. Así que, poco a poco, los juegos que se han ido comentando derivan más a descubrir "tapados" que para que escuches el tercer o cuarto análisis de Killzone 2 que se ha hecho esa semana. Y con la información, tres cuartos de lo mismo; previamente teníamos especiales, reportajes y la sección Virtua Over para desarrollar temas, y en los últimos años hemos conseguido darles una forma más definida y personal, con las secciones "Todo lo que..." y "La caja...". Lo más difícil de evolucionar, la interacción de los oyentes, también ha dado sus frutos recientemente. Siempre hemos dado las posibilidades que estaban en nuestra mano para que los oyentes contactaran con el progra-

ma: página web, correo electrónico, libro de visitas, llamadas en directo, SMS... Con la evolución de la tecnología y de internet logramos mejorar estos sistemas, gracias al chat y al foro. Y la última revolución, por ahora, han sido las redes sociales: comenzando por el experimento en Facebook (nuestro primer objetivo era alcanzar una cifra de entre 100 y 200 fans, siendo las expectativas más optimistas los 250) y acabando por nuestra más reciente incursión, Twitter. Y en medio tenemos Last.fm, Eurogamer, Steam... Obviamente, también hemos tenido que aprender mediante ensayo y error (la tradición bajo la que funciona Game Over) como funcionan.

Y la tecnología no solo está presente en la interacción con el usuario, sino también en la forma en la que trabajamos en conjunto para desarrollar cada programa de Game Over. Los programas profesionales tienen unos horarios de trabajo, tienen reuniones previas de programa, etc. Pero como nosotros no tenemos tiempo material para ello, usamos las herramientas que tenemos a nuestro alcance. ¿Una oficina con material para trabajar? Nuestras respectivas casas, ya que tenemos las tareas bien definidas y repartidas. ¿Una reunión para organizar los contenidos y las respectivas reuniones previas de programa? Listas de correo, donde todos podemos aportar algo a la conversación mediante un simple mail. ¿Dos personas deben colaborar para realizar una única sección? Correos electrónicos hasta hace poco, y desde esta temporada usamos herramientas grupales como Google Docs.

¿Por qué no se nos ve en casi ninguna presentación de prensa? Básicamente porque nuestros respectivos trabajos no nos lo permiten. Si tuviéramos más tiempo disponible, la calidad del programa aumentaría sin duda varios enteros. Pero entre estos problemas y que casi todos vivimos muy lejos de la emisora (hasta la llegada de Koopa al programa, nadie del equipo pertenecía a la localidad de Sant Joan Despí), el trabajo lo hacemos por separado y lo juntamos gracias a los recursos tecnológicos que os acabamos de explicar. Todo esto es inevitable, va asociado a la voluntad de hacer un programa sin ánimo de lucro... Y hablando sobre ello: al no querer ganar dinero con Game Over, decidimos en su momento no compartir las cifras de audiencia. Creemos que si lo hiciéramos se comenzarían a comparar con las de otros programas, creando una sensación de rivalidad que no tiene sentido al no haber negocio por medio.

Game Over ha sufrido diferentes puntos de inflexión a lo largo de su historia, desde que comenzamos siendo un simple programa radiofónico que se emitía en directo en una pequeña localidad del Baix Llobregat sin ninguna grabación para la historia...

- El primero y más importante fue el comenzar a grabar nuestros programas y distribuirlos mediante internet, usando páginas gratuitas, discos duros virtuales y cuentas de correo personales. Las páginas se escribían en HTML básico, así que, obviamente, olvidaos de nada más elaborado que un sumario y un par de enlaces. Pero por primera vez Game Over se abría al mundo, permitiendo que cualquier persona con un módem pudiera escucharnos.

- El streaming fue también un hito en la historia del programa ya que dejábamos de emitir únicamente para una pequeña área de población; gente de toda España y Latinoamérica podían interactuar con nosotros en directo, tanto a través del teléfono como del..

- ...chat. Comprobar al momento si una coña hace gracia o no, o ver que les preocupa a los oyentes en cada momento, o leer como estos interactuen con el programa dando opiniones y frases lapidarias... El chat es una de las herramientas que más han ayudado a moldear el actual Game Over y, aunque hoy día somos un buen puñado de frikis en directo, comenzamos siendo tan solo cuatro o cinco personas. Pensándolo bien, da escalofríos: hoy día casi un centenar de amigos no solo deciden escucharnos en directo, sino que además se sientan delante de su PC y escriben con otras personas al mismo tiempo. Que esta gente decida dedicarnos dos horas de su vida cada semana, en un horario que no eligen ellos, y con tanta dedicación todavía nos sigue pareciendo algo inaudito. Y de agradecer.

- Cuando al fin tuvimos dominio propio y dejamos de depender de recursos gratuitos, también comenzó a evolucionar el programa fuera de la radio. Anteriormente tan solo podíamos tener pequeñas columnas de opinión de incómoda actualización, un pequeño espacio web que no permitía mantener un archivo, y correos que no eran para nada personalizables. Conseguir dicho dominio fue el primer paso para mejorar la presentación y las posibilidades web del programa: poco a poco se establecieron una serie de servicios como temporadas enteras en MP3,

un blog, mail propio del programa, toda la información sobre Game Over recogida en un único lugar y, entre todos estos servicios, destaca...

- ...el foro. El foro fue uno de los elementos más importantes de nuestra historia. Por primera vez, podíamos tener una conversación durante toda la semana con nuestra audiencia, y compartir nuestros intereses, dudas y opiniones. De ahí han salido grandes iniciativas, grandes amistades y grandes momentos. Por ejemplo, las cenas anuales de oyentes.

- Y fue gracias al foro que el podcast vio la luz. Sugerido en primer lugar por el oyente Togusa como un medio para facilitar la descarga, estuvimos investigando y finalmente comenzamos a distribuir el programa mediante esta tecnología durante la temporada 5. Se acabó tener que visitar la web cada semana para descargarse el programa, si es que te acordabas... A partir de entonces, cualquier programa de podcasting servia para hacer eso por ti.

- Y quisiéramos remarcar la importancia que iTunes ha tenido a la hora de promocionar el programa de radio, y no mencionarlo como mera anécdota dentro del podcasting. Incluido en su directorio gracias al oyente Fanatiko, mucha, mucha gente conoció el programa una vez que comenzamos a aparecer en iTunes. A partir de entonces, limpiamos el archivo para compatibilizarlo al máximo con dicha plataforma, y ambas iniciativas han conseguido que estemos de forma prácticamente permanente en el Top 3 de la sección videojuegos. La cantidad de gente que ha recomendado el podcast y nos ha votado en iTunes, y el ver como hemos estado muy cerca de las primeras posiciones del top 100 general de podcasts, han conseguido que la incorporación al directorio de Apple se convirtiera en otro momento destacable dentro de nuestra historia. Y también para los oyentes, ya que ni tan siquiera han de copiar el archivo a sus MP3: el programa lo hace por ellos.

- La redifusión tiene una importancia que nadie parece prestarle atención, pero que merece su propia reflexión. No solo porque Game Over es el primer programa de videojuegos que se re-emite a lo largo de la geografía española mediante diferentes radios locales o de internet, sino también porque gracias al apoyo de Radio Behind y Radio Battletoads (esta última una iniciativa personal del oyente Ys, el cual dedica no solo tiempo sino también dinero e infraestructura

para ello) podemos cubrir a los oyentes que el streaming de Radio Despí no alcanza a servir debido a que Game Over siempre copa todos los slots disponibles.

- El último punto importante por el que hemos pasado, pero que al mismo tiempo es una evolución lógica de uno de nuestros pilares, es la presencia en las diferentes comunidades de usuarios que existen en Internet. Facebook, Last.fm, Steam, Eurogamer, Twitter... Nos hemos adentrado en ellas, sin saber mucho como funcionaban, y hemos encontrado la posibilidad de hablar y recibir comentarios de gente que desconocíamos, de personas que se sienten cómodas en una página como Facebook o Twitter, pero no en un foro como el de Game Over. Todavía no sabemos a donde nos llevará esta tecnología, pero por ahora nuestra experiencia es muy reconfortante.

Resumiendo: lejos queda, y recordamos con cariño nuestra inocencia, aquél programa que hablaba y se reía razonando sobre videojuegos. Cuando cuatro frikis nos reuníamos alrededor de una mesa dirigiendose a una audiencia que no sabíamos ni tan siquiera si estaba ahí, y que poco a poco se ha transformado en un numeroso foro, en unas cenas, en un chat lleno de vida, en un número importante de oyentes, en una comunicación con gente de todo el globo, en unas amistades que han llegado mucho más allá que la simple relación locutor-oyente, etc. etc. etc. Game Over es un pedazo de nuestras vidas, un trozo tan, tan importante, que siempre recordaremos con cariño. Y esperamos que estos recuerdos sigan creciendo durante muchos años, durante muchas más temporadas de Game Over.

Y que vosotros estéis ahí para acompañarnos.

ISAAC VIANA (ISAKO)

CAPÍTULO 2

La historia de Game Over

Del origen hasta hoy

Los videojuegos siempre han sido, con sus más y sus menos, la mayor pasión de mi vida. De hecho uno de los primeros recuerdos que guardo de mi infancia está relacionado precisamente con un videojuego. Tenía escasos años de edad y ahí estaba yo, un mocoso estereotipado de los ochenta subido a un taburete jugando de forma obsesiva al mítico "Green Beret" de Konami. Que tiempos de felicidad aquellos en los que me podía pasar una tarde memorable con cinco duros y la bolsa de patatas que me regalaban de forma ocasional mis abuelos.

Tengo que confesar pero, pese a que he tardado años en darme cuenta, que esa no era la única de mis pasiones. Con apenas siete u ocho años descubrí que el equipo de música que me habían regalado aquellas navidades también servía para grabar voz conectándole un vetusto micrófono. Fue aquella otra época feliz, en la que me podía entretener todo un fin de semana grabando mis patéticas imitaciones de los locutores de los Cuarenta Principales. Grababa pequeños y salchicheros programas de radio con los que de vez en cuando me ayudaba algún amigo e incluso hacía selecciones musicales, básicamente de entradillas de las series de la tele, que más tarde compartía con los compañeros de clase.

No me había dado cuenta y la radio ya había pasado de alguna manera a formar parte de mi vida. Y es que la radio, incluso en sus más primitivas formas, enamora.

Radio y videojuegos... Jamás me habría pasado por la cabeza la remota posibilidad de juntar ambos mundos, ambas pasiones, pero es lógico pensar que tarde o temprano, de una u otra forma, ambas pasiones acabarían por encontrarse o por chocar de bruces según se mire. No sabía ni cómo ni de qué manera sucedería, pero lo que menos podía esperar es que ese momento llegaría muy pronto, en 1997, con tan solo dieciséis años de edad.

La temporada numero cero

Isra, el hombre que más me ha enseñado sobre el mundo de la radio y un auténtico apasionado de los videojuegos, no quería dejar morir así como así el espíritu de "Manga y Punto". Por eso reunió a un equipo de su confianza para abrir una nueva etapa, una dedicada íntegramente y en exclusiva al mundo del videojuego.

Era 1999 y nacía "Game Over", pero un "Game Over" que no tenía prácticamente nada en común con el programa tal y como lo conocemos en la actualidad. Era la que llamamos afectuosamente como "Temporada Cero"; una temporada con Isra como director, con el veterano Juanfri como director técnico y con un servidor acompañando a mi modo semejante comparsa.

Fueron precisamente Isra y Juanfri los que nos enseñaron que era posible juntar humor y videojuegos en un mismo producto y que éste funcionase. Ya en aquella época, ambos locutores se sacaron de la manga algunos personajes e imitaciones (algunos de ellos rescatados de "Manga y Punto") con los que guionizaban y grababan cuñas con un ácido sentido del humor.

Convencido que podíamos explotar todavía más esa faceta cómica, invité a venir un día al programa a un viejo amigo de ese grupo de aficionados al manga que regentaba y con el cual no solo compartía una similar pasión por los videojuegos sino también por el humor del programa de radio "Gomaespuma". Juntos podíamos pasarnos horas rememorando gags del dúo humorístico e imitando sus peculiares personajes.

Ese hombre era Isako, con el que pretendíamos, siguiendo el estilo "Gomaespuma", hacer dentro del programa una sección puntual de entrevistas ficticias a personajes del mundo del videojuego.

En ese primer programa al que acudió Isako nació Miyamoto. Exactamente por qué hicimos al legendario diseñador con esa voz cazayosa es algo que se ha perdido en las neblinas del tiempo aunque creo que es evidente la inspiración del dúo de José Luís Cano y Guillermo Fesser en la génesis del personaje.

De aquella sección surgieron otros muchos más personajes: Carlos Ulloa, el antiguo colaborador de "Game 40", un Yuji Naka obsesionado con los cursos a distancia, un Mario con acento catalán por aquello de recoger monedas, un Sonic gallego o un Knuckles porreta por lo de pasarse todo el día flotando.

Muchos serían los personajes que pasarían por esa sección aunque solo uno de ellos perduraría hasta la actualidad, ese Miyamoto borrachín que acabaría convirtiéndose en la mascota oficial del programa y en un personaje atemporal que lleva años dando el cante.

Fue tanto el autobombo que le dimos a esa falsa entrevista, la primera intervención de Isako en la radio, que al anunciar que emitiríamos dicha entrevista en un stand del Salón del Manga un pobre chaval creyó que realmente íbamos a traer al autentico gurú de los videojuegos. Recordarle ilusionado con su cartucho dorado del Zelda esperando al lado del stand es una de aquellas visiones anecdóticas de los primeros años que jamás olvidaremos.

Producir un programa por aquel entonces era muy distinto y mucho más complicado de lo que es hacerlo hoy en día. Las páginas de información sobre videojuegos escaseaban y encontrar información directa desde Japón era muy complicado, obligándonos a utilizar algunos medios de comunicación muy oscuros... De hecho, había tan poca información que las revistas de videojuegos seguían siendo una buena fuente de datos, por no decir la más útil y cercana de las que en no pocas ocasiones aprovechábamos sus datos.

Pero si había algo complicado por encima de todo era el apartado sonoro. Hoy en día nos enorgullecemos de contar con una enorme biblioteca musical con un tema perfecto para cada ocasión, pero conseguir bandas sonoras de videojuegos a principios de siglo era una gran odisea. Eran tiempos en los que apenas contábamos con dos o tres discos, la mayoría de ellos versiones guitarreras de "Castleva-

nia". Las cosas no empezaron a cambiar hasta descubrir aquellos vendedores chinos de bandas sonoras pirata o a que aparecieran los pioneros en subir música a Internet en mp3 (o incluso en el más que anticuado formato mp2).

Era una época en la que ni siquiera se utilizaba un ordenador en los estudios, no como ahora en que llegamos a utilizar hasta tres al mismo tiempo, dependiendo exclusivamente de recursos físicos como el propio CD o el MiniDisc.

No obstante fue una magnífica etapa pese a las habituales y merecidas llamadas de atención por parte de la dirección de Radio Despí. Una etapa la de ese primitivo "Game Over" que llegó a su fin con tan solo un año de edad. Tanto Isra como Juanfri encaraban nuevos proyectos profesionales y no podían dedicarle el tiempo que exigía el programa.

De amantes de los videojuegos para amantes de los videojuegos

"Game Over" se enfrentaba con la desaparición hasta que el director de Radio Despí nos planteó la posibilidad de continuar nosotros dos solos, Isako y un servidor, con el programa. Era una oferta demasiado tentadora para dejarla pasar sin más y pese a que no podíamos llegar a imaginar lo que nos costaría ponerlo en marcha, aceptamos ilusionados.

Ahora sí, en setiembre del año 2000 y tras un programa piloto en el que analizamos "Parasite Eve 2" de PlayStation, empezaba la primera temporada oficial de "Game Over" con el eslogan "De amantes de los videojuegos para amantes de los videojuegos".

Nos enfrentábamos al reto de llevar un programa nosotros dos solos y a buscar nuevos colaboradores que nos echasen una mano en nuestra empresa. El primero de ellos, no lo dudamos, sería el gran David Saeba.

Parece ser que Saeba, otro de los habituales de nuestro grupo de amistades, sintió esa punzada de curiosidad radiofónica cuando le hablábamos de nuestros pinitos en Radio Despí. Es por eso que se buscó la vida y consiguió un pequeño espacio de unos pocos minutos en Radio Castelldefels en el que hablaba de videojue-

gos con su peculiar estilo. Pero el tiempo que le ofrecían era muy escaso, así que cuando le ofrecimos pasar a formar parte de nuestra familia radiofónica acudió a la llamada raudo y veloz.

Como necesitábamos un director técnico que substituyera a Juanfri, fue Saeba el que sin experiencia previa alguna tomó el control de la mesa de mezclas y la dirección técnica y musical, siendo desde entonces junto a Isako y mi persona, el único componente del equipo que ha estado metido de lleno en "Game Over", sin pausa alguna, a lo largo de estos diez años, formando además parte del órgano de control y toma de decisiones del programa.

Saeba aprendió a base golpes y más golpes a controlar la mesa de mezclas, convirtiéndose en un pilar indispensable de la realización del programa, tanto por sus conocimientos como por su escandaloso y ácido sentido del humor, el cual le ha servido para ganarse decenas de merecidos fans.

Un tiempo más tarde llegaría nuestro primer colaborador, Abraham Volcano, otro viejo conocido del grupo con el que Isako conservaba una grata amistad. Volcano nos había demostrado en cientos de ocasiones sus inacabables conocimientos informáticos; y es que de un tipo cuya colección personal incluye disquetes más grandes que tu cabeza o un módem telefónico como aquellos que salían en "Juegos de Guerra" se puede uno esperar cualquier cosa. Pasaría así a ser colaborador en activo del programa, el más veterano de todos ellos, haciéndose cargo de una sección quincenal dedicada al PC, una sección con un nombre tan inspirado como "Dir".

El "Game Over" de esos primeros años era algo muy caótico en el que abundaban espacios en blanco, faltas de guión y fallos de coordinación entre locutores de nula experiencia. Las noticias apenas duraban media hora y llegaban a sonar hasta cuatro temas musicales completos durante el programa, siendo uno de ellos un tema de actualidad sin nada que ver con los videojuegos. Sobre éste tema, el conocido entonces como "Tema Musical no Freak", llegó un momento de tanta falta de interés por él que Saeba ponía el primer CD que sacaba de la caja de los singles. Todavía me horrorizo pensando en las enormes monstruosidades musicales

que llegamos a poner, entre ellos muchos hits veraniegos de los que nadie había oído hablar todavía, como sin ir más lejos el terrorífico "PapiChulo".

Ninguna sección, dejando a un lado noticias y análisis, ha perdurado de aquella época. Junto al "Dir" de Volcano contábamos con una sección de Saeba llamada "Merchadising" donde se repasaba que se cocía en ese momento en Japón, un espacio de avances de futuros lanzamientos, una sección perpetrada por un servidor dedicada a los emuladores llamada "EmuManía" cuyas noticias se extraían directamente de páginas tan míticas como "Emulatronia" y finalmente "Virtua Over", un espacio en el que tenía cabida un poco de todo; un cajón desastre en el que se incluían análisis más extensos de una noticia, un reportaje o la ampliación de alguna novedad con su correspondiente tertulia. Por entonces esa era la forma más barata que teníamos de rellenar tiempo.

Se hicieron ya en aquella etapa algunas entrevistas, la primera de ellas a la magnifica gente de "Charnego Translations", creadores de las "charnegaciones" de videojuegos como el eterno "La Leyenda de la Cerda"; e incluso se emitieron también algunos reportajes a pie de calle, ya que sonábamos con tener un reportero que cubriera los puntuales eventos relacionados con la industria y que de paso la liara un poco al estilo "Caiga quien Caiga" dándonos de paso a conocer entre las masas.

Para tal labor entró en escena Jorge Yuri, un hombre que con su desparpajo y poca preocupación por su integridad física era perfecto para el papel. Yuri ha hecho de todo en esta vida, desde dirigir cine a fundar una federación de wrestling, un ser humano con más cartas que nadie que por ejemplo cubrió, con su peculiar estilo, varias de las Reuniones de Usuarios del MSX, un evento para el que los miembros de "Game Over" siempre hemos tenido un especial cariño... No solo entrevistamos a uno de sus organizadores, Pol Roca, sino que sus gentes siempre nos apoyaron y animaron en esos primeros años. Puede que ya no le demos el bombo de antaño pero es una cita que la cúpula del programa no se suele perder.

Las colaboraciones de Yuri serían originalmente muy puntuales aunque iría ganando poco a poco más protagonismo en el programa dejando para el recuerdo memorables momentos como la imitación del wrestler "The Rock", su intento de

estrellarse con una bici bomba en el Banco de España o algunas hirientes preguntas durante sus reportajes con las que de bien seguro se ganó dolorosas miradas de odio.

The internet is for porn

Esa primera temporada de "Game Over" no fue seguida por nadie. Tampoco es que nos importase porque el programa, como ya se hacía en su día "Manga y Punto", lo hacíamos exclusivamente para pasarlo bien. Además, es evidente que un programa para un target tan especifico apenas podía ganarse un puñado de oyentes fieles entre el escaso público al que llegaba la emisión de una pequeña emisora local.

La llegada de nuestro primer oyente asiduo y fiel fue, como os imaginareis, toda una sorpresa. Un radioyente al que acabamos queriendo como un amigo del alma y considerando como un miembro más del programa. Le llamábamos afectuosamente como el "Oyente Insatisfecho" porque siempre tenía algo que criticar en sus llamadas telefónicas y durante mucho tiempo fue el único ser humano, más allá de amigos y familiares, que seguía el programa... Y por si fuera poco a través del viejo aparato de radio.

Cierto día, creo recordar que fue Volcano quien lo propuso en el intento de ganar algún nuevo oyente, surgió una idea tan revolucionaria como inteligente: colgar el programa en Internet.

Hoy en día es lo más común del mundo colgar tu programa en la red de redes siendo el fenómeno del Podcast una realidad innegable, pero entonces la idea estaba muy avanzada a su tiempo. En el año 2000 todavía faltaba mucho para todo eso y he de reconocer que un servidor nunca lo acabó de ver muy claro, como tampoco lo tuve en la posterior inauguración del foro. En retrospectiva he de agradecer que nadie me hiciera el más mínimo caso y ambos proyectos siguieran adelante.

El programa 14 de "Game Over", emitido probablemente a principios de 2001, fue el primer programa en ser colgado en una pequeña y humilde página web que preparamos para tal efecto con nuestros escasos y limitados conocimientos de HTML. Sus descargas fueron tantas como miembros tenía entonces el equipo pero por suerte se siguió editando y subiendo con regularidad a partir de ese momento... De no haber sido así posiblemente no habríamos conseguido nada de lo mucho que hemos conseguido todos estos años ni seguiríamos tras diez años en antena.

Son precisamente el programa colgado en Internet y la inauguración del Streaming en la segunda temporada los que consiguen, de la noche a la mañana, que hagan acto de aparición la primera oleada de oyentes.

Unos primeros años de "Game Over" que transcurren con relativa normalidad pese a la constante amenaza de ser cancelados debido a la, reconozcámoslo, poca calidad radiofónica de nuestro producto por entonces.

Tanto Isako, como Saeba y un servidor, intentábamos desesperadamente encontrar la formula perfecta para continuar con el programa mientras íbamos ganando en experiencia y profesionalidad. Afortunadamente la llegada de nuevos sistemas informáticos de producción y la aparición masiva de nuevas vías de las que sacar información colaboraron poco a poco a mejorar nuestro espacio. Un espacio con el que pasamos sin darnos cuenta a cumplir sin falta durante años todos los sábados de cuatro a seis de la tarde.

En una constante búsqueda de nuevas ideas se crearon un buen número de nuevos personajes, quizá no de forma tan asidua como en años venideros, pero ya estábamos asentando las bases de nuestro peculiar estilo. El momento más destacable de esa etapa fue posiblemente la aparición en escena de un nuevo colaborador: el irreverente Sr. Cine.

No recuerdo muy bien porque bauticé a este fenómeno radiofónico con este apodo, un locutor que empezó su andadura en Radio Despí al mismo tiempo más o menos que la temporada cero de "Game Over" y que substituía con su espacio "El Octavo Pasajero" el programa de cine que se emitió durante los primeros años

de la emisora. Siempre nos hemos llevado bien con nuestros vecinos en la parrilla de programación pero con el Sr. Cine surgió tal química que éste pasó a colaborar muy activamente con nosotros en aquella primera época.

"Chinchetas y Videojuegos" fue su primera sección, un espacio que se llevó a cabo prácticamente todas las semanas y que consistía, como él mismo definía en su cuña, en "Rajadas sin sentido". Los momentos más memorables de aquellos maravillosos años son, sin duda alguna, obra de este genio de las ondas hertzianas cuyo mérito es doble al comprobar que efectivamente no tiene la más remota idea sobre videojuegos.

El Sr. Cine, bromas aparte, es el mayor profesional con el que he tenido el placer de trabajar en la radio. De esa admiración surgen varias colaboraciones entre ambos programas que desembocarán en mi entrada como miembro de pleno derecho en "El Octavo Pasajero", una colaboración con la que continúo orgulloso en la actualidad.

Los oyentes, esos grandes desconocidos

Como comentaba llegó un momento en el que de forma completamente inesperada empezaron a llegar esos ansiados oyentes. Nunca llegué a entender, como tampoco entiendo actualmente, que hubiera gente dispuesta a bajarse regularmente el programa cada semana para escucharlo desde sus casas y que además declarasen a viva voz que les encantaba y querían más.

Son todavía muy poquitos en comparación pero su presencia supone un rayo de sol para un equipo que os recuerdo nunca esperó que nadie perdiera el tiempo escuchándoles. Si antaño ya teníamos motivos más que suficientes para hacer el programa de repente ganamos uno nuevo completamente inesperado: los fans.

Ellos eran gente como los hermanos Woed y Sahio, personajes a los que guardamos un gran cariño y a los que invitamos a acudir al estudio el día de emisión del programa 150. Con esa inocente invitación inaugurábamos nuestra sana tradición de invitar a los oyentes a venir a vernos en directo, previa presentación de ofrendas

alimenticias naturalmente. Esta costumbre la continuaría pocas semanas más tarde el oyente Kailos, el cual viajaría cientos de kilómetros desde las Islas Canarias para pasar un rato en nuestra compañía.

Podréis imaginar que no dábamos crédito a estas muestras de afecto tan exageradas; una devoción y simpatía que se ha convertido en la mejor recompensa de todos estos años de duro trabajo tras los micrófonos y que ha desembocado en convocatorias masivas como la de los últimos programas de temporada.

Fruto de esta llegada progresiva de nuevos oyentes de todas partes del país e incluso del planeta, "Game Over" celebraba a mediados de 2004 su primera "Cena de Oyentes", una cena a la que pese a su lustroso nombre acudieron durante años más miembros y amigos del programa que oyentes en sí. Efectivamente, algo patético, pero que establecía entonces una de las prácticas más tradicionales del programa la cual esperamos ilusionados durante todo el año.

Con el tiempo dicha cena se consolida y conseguimos superar esa frontera psicológica de tener más oyentes como invitados que propios miembros del programa; cenas a las que llegan a acudir hasta sesenta personas, una cifra por la que nunca hubiéramos llegado a apostar en sus inicios.

Estas cenas, acompañadas evidentemente del respectivo programa final de temporada, se convierten en un punto de reunión vital donde conocer a nuestra audiencia y de las que surgen por cierto nuevas amistades y talentos como los de Albert Koopa, el cual pasaría a formar parte de nuestra familia poco tiempo después.

Renovación de contenidos

Con la llegada de la quinta temporada en 2004 y el primer lustro de vida nos planteamos la primera gran revolución de contenidos dentro de "Game Over".

Yuri se encarga de una nueva sección en clave de humor llamada "El Imperio del Yuri" donde satisface sus ansias de dominación mundial, dedicándose básicamente a mosquear al personal con su descarado estilo. Volcano por otro lado ini-

cia su andadura, que ha continuado hasta hoy, en "Akihabara"; un espacio dedicado a hablar de su otro gran hobby: los gadgets.

Le proponemos al Sr. Cine analizar juegos antiguos en Retrospect, brindando momentos brillantes para la historia del programa y es también el primer año en el que se lleva a cabo la "Sección de los Oyentes" gracias a la llegada cada vez más habitual de correos de oyentes e incluso de alguna que otra ocasional cuña de prolíficos seguidores como Guasavy o Athlonso.

Fue también una época difícil. Pese a nuestro constante espíritu de superación, la dirección de la radio decide sin previo aviso cambiar nuestro horario a uno, el actual, muy inoportuno para los miembros que tenían que desplazarse no pocos kilómetros para llegar a la emisora. Nos tomamos ese cambio como un castigo, una llamada de atención muy dura que estuvo a punto de conseguir hacer desaparecer el programa para siempre.

Fruto de esa revolución de contenidos que llevamos a cabo aparecen a escena muchas novedades, especialmente entre el equipo que dobla prácticamente su número de la noche a la mañana.

Una de las incorporaciones más sonadas es la de Joan Lluis Yuanyu, un gran amigo de la familia y posiblemente primer "mueble" del programa, cariñoso mote con el que nombrábamos a los oyentes que venían a vernos sin falta cada semana. Yuanyu no solo es un gran conocedor del mundo del cómic, razón de sobra para que le encargásemos el desarrollo de la sección "Comiqueando" que hasta entonces guionizaba yo, sino que tiene además una privilegiada mente que está pensando constantemente en nuevas bromas y gags para el programa. Es un magnifico humorista de cuya cabeza surgen innumerables personajes como el mítico Dracula apasionado por Belmont. Originalmente no esperábamos que pusiera voces en el programa pero tras mostrar su talento con personajes como el mencionado vampiro pasamos a considerarle parte vertebral en el desarrollo de cada programa.

Es precisamente esta etapa del programa donde el humor empieza a tomar un protagonismo más predominante. No solo gracias a Yuanyu, también gracias a las colaboraciones puntuales de compañeros y grandes amigos de la familia como Nacho Fernández y Antonio Mr. Pengo. Precisamente de esta época y de largas no-

ches en el bar con el bueno de Nacho surgen momentos históricos y memorables del programa como el sketch de la "EroskiStation", la primera consola vasca, o la presentación del falso "Grand Theft Auto Badalona".

La inventiva del equipo también da pie a gags especiales como un reportaje ficticio sobre la vida de los miembros del programa fuera de los estudios al que titulamos "Detrás de los Pads", o también a la recopilación conocida como "Zapping Game Over". Estos últimos fueron probablemente nuestros primeros guiones seriamente elaborados y preparados.

Otra sonada incorporación de la época es la de Mari, la chica del programa. Durante la cuarta temporada hicimos en clave de broma un casting en el que buscábamos a una mujer para incorporarse al equipo y contra nuestros pronósticos la gente se lo tomó en serio, tanto que incluso llegamos a recibir alguna cuña guionizada y locutada por una fémina. Hoy en día ya hemos comprobado que hay un buen número de oyentes femeninas en "Game Over" pero por aquel entonces era algo que no podíamos llegar a creer. Podíamos aceptar que gente nos siguiera asiduamente pero... ¿una mujer? Otra muestra más de nuestro patetismo friki.

Viendo que a la gente le gustaba la idea de tener una sección con una chica en el programa nos pusimos a buscar una posible candidata y la elección más viable e interesante fue, evidentemente, la de Mari, una vieja amiga del grupo que demostró desenvolverse inmediatamente a la perfección delante de un micro.

La sección de Mari, "Las chicas también juegan", no será posiblemente una clara representación de como entienden los videojuegos las muchas aficionadas que hay ahí fuera, pero lo que ella ha conseguido no es por menos meritorio. Ha enamorado a nuestros oyentes con su forma tan particular de ver los videojuegos y ha conseguido incluso, sin experiencia previa, integrarse en esta visión tan lasciva del humor que tenemos dentro de "Game Over".

El primer programa satírico sobre videojuegos

La quinta y también la sexta temporada marcan la llegada del formato Podcast al programa. Empiezan a aparecer, de repente, infinidad de nuevos programas de radio en este formato que sigo sin entender muy bien como funciona; pero lo mejor del caso es que todos esos novatos equipos no acaban de comprender, y no les culpo, que haya un espacio como el nuestro que lleva ya por entonces cinco años en antena y del que nunca habían oído hablar.

Si con nuestro esfuerzo y tesón hemos conseguido colaborar de alguna manera en ese "boom" del Podcast y en animar a la gente a hacer su propio programa, eso ya es motivo más que suficiente del que sentirnos orgullosos. A posteriori serían varios los espacios que asegurarían haber empezado inspirados en parte por nuestro trabajo, algo que comprenderéis me llena de orgullo.

Es también la época en la que fijamos definitivamente nuestro eslogan como "El primer programa satírico sobre videojuegos" y en la que empezamos a preocuparnos un poco, aunque sin demasiado éxito, en que las distribuidoras y desarrolladoras se fijen en nuestro trabajo.

No obstante empiezan a llegar, de forma muy puntual, notificaciones por parte de diferentes compañías e incluso invitaciones a eventos de prensa, siendo el primero al que asistimos obra de Nintendo, la cual por cierto también nos regaló nuestra primera copia de prensa... ¿Adivináis cuál fue? "Brain Training" para Nintendo DS.

Y poca cosa más puedo comentar aparte de la última gran revolución de contenidos en el programa que llegó con motivo de la séptima temporada y que se ha mantenido hasta ahora. Años más que conocidos por la mayoría de nuestros oyentes actuales que de bien seguro mis compañeros comentarán con más esmero en otros capítulos de este modesto libro.

Aún así quede constancia que jamás olvidaré que algunos de los mejores momentos de mi vida han sido brindados gracias a estos últimos años de radio; momentos como los vividos en las "Jornaicas de Zaragoza", en el "Japan Weekend", en las tertulias, los programas del GOTY o los últimos programas de temporada, sin olvidar el conocer a todos nuestros seguidores que alguna vez han pasado por

el estudio a saludarnos y a todos aquellos que han logrado incluso trascender la frontera del oyente para convertirse en amigos del alma.

Como veis, lo que empezó como un proyecto con el que pasar las aburridas tardes del sábado acabó convirtiéndose en una de las mejores experiencias de nuestras vidas. Servidor todavía no acaba de creerse cada vez que consulto el correo, cuando me paso por el foro o cuando le echo un vistazo al blog lo mucho que hemos conseguido.

Puede que no sea mucho, puede que palidezca en comparación a lo que hacen y consiguen los grandes profesionales del mundo audiovisual, pues al fin y al cabo no somos más que unos aficionados jugando a hacerse los profesionales; pero ser testigos de la capacidad de respuesta inmediata de nuestros cientos de seguidores cuando se les convoca, sea por el motivo que sea, es una de aquellas cosas que te marcan de por vida.

La radio ya forma parte de nuestras propias vidas. Ha pasado a ser como el oxigeno que respiramos y me temo que ya no podemos vivir sin ella... Por eso no me cabe la menor duda que dentro de otros diez años más volveremos a contar la historia de "Game Over", con nuevas anécdotas y nuevas historias pero con el mismo y eterno cariño por parte de nuestros seguidores. Ese es nuestro auténtico motor, nuestro verdadero combustible para seguir tras toda una década, al pie del micro.

MARC ROLLÁN (FUNSPOT)

CAPÍTULO 3

¿Recuerdas que...

...durante la temporada 0...

...se lanzó en Europa la Dreamcast, y en Japón el 64DD?

...se puso a la venta en Europa Quake III Arena, Sonic Adventure, GTA 2 y Perfect Dark?

...el mundo alcanzó los 6.000 millones de habitantes?

...murió Phil Katz, creador del algoritmo de compresión ZIP y padre del programa PKZIP?

...el virus informático I Love You se extendió como la pólvora?

...Microsoft puso a la venta Windows 2000?

...Vagrant Story consiguió la tercera puntuación perfecta de la revista japonesa Famitsu?

...se anunció Indrema L600, una consola de código abierto?

...Zanzibar Land se convierte en la única nación con combustible ilimitado y armas nucleares, según Metal Gear 2: Solid Snake?

...durante la temporada 1...

...se lanzó en Europa la Game Boy Advance y la PS2, y en Japón la Wonderswan Color?

...se puso a la venta en Europa Deus Ex, Final Fantasy IX, Zelda - Majora's Mask, Conker's Bad Fur Day, Sonic Adventure 2 y Jet Set Radio?

...murieron Isao Okawa, presidente de SEGA, y Douglas Adams, creador de La guía del autoestopista galáctico?

...desapareció de la TV digital el canal español dedicado a la informática y los videojuegos, C:?

...Apple lanzó su tienda virtual, iTunes?

...se lanzó en internet la Wikipedia?

...Microsoft puso a la venta Windows XP?

...Uri Geller denunció a Nintendo, acusándola de usar su persona para el pokémon Kadabra?

...SEGA anunció que cesaba la producción de Dreamcast?

...la compañía Indrema se declaró en bancarrota, cancelando el proyecto L600?

...se publicó en Japón el último juego comercial de SEGA Saturn, Gensoukyo-ku Hozonban Perpetual Collection, y de SNES, Metal Slader Glory Director's Cut?

...Game Over se comenzó a distribuir a través de internet, siendo el primer programa disponible el número 14?

...durante la temporada 2...

...se lanzó en Europa la Gamecube y la XBox?

...se puso a la venta en Europa Paper Mario, ICO, Metal Gear Solid 2, HALO, Super Smash Bros Melee, Final Fantasy X, Neverwinter Nights, Warcraft III, Splinter Cell, Burnout y GTA 3?

...se comenzó a usar el euro como la moneda oficial de España?

...tuvo lugar el atentado contra las Torres Gemelas, el Pentágono y presumiblemente la Casa Blanca, conocido como 11-S, poco antes de comenzar la temporada?

...Extremadura comenzó a instalar en los centros educativos su propia distribución Linux, el LinEx?

...se puso a la venta el primer iPod en los EE.UU.?

...Hiroshi Yamauchi dejó la presidencia de Nintendo en manos de Satoru Iwata?

...Los Sims quitaron a Myst el récord de juego más vendido para PC?

...Game Over comenzó a emitir en directo a través de internet, mediante streaming?

...Game Over compró un dominio propio, el fallecido www.radiogameover.com?

...durante la temporada 3...

...se puso a la venta en Europa Metroid Prime, Wind Waker, Super Mario Sunshine, GTA - Vice City y Starfox Adventures?

...entre 6 y 30 millones de personas en todo el mundo salieron a la calle a protestar por la intención de ir a la guerra contra Irak?

...Wind Waker consiguió la cuarta puntuación perfecta de la revista japonesa Famitsu?

...comenzó a funcionar la red XBox Live?

...se fundó oficialmente Square-Enix?

...Microsoft compró el 100% de las acciones de RARE a los hermanos Stamper y a Nintendo, pagando un total de 375 millones de dólares?

...Infogrames cambió su nombre a Atari?

...comenzó a usarse en Europa el código PEGI para regular las edades de los videojuegos?

...3DO quebró?

...durante la temporada 4...

...se puso a la venta en Europa Final Fantasy XI, Soul Calibur II, Viewtiful Joe, Final Fantasy X-2, Beyond Good & Evil, Half-Life 2, Ninja Gaiden, Metal Gear Solid - The Twin Snakes, Far Cry y Zone of Enders 2?

...Schwarzenegger se convirtió en gobernador de California?

...murió Ronald Reagan, ex-presidente de los EE.UU. en los 80?

...se lanzaron en internet 4chan y GMail?

...se distribuyó la primera versión estable de Steam?

...Nintendo dejó de fabricar consolas NES y SNES?

...Game Over celebró su primera Cena de Oyentes?

...acudieron los primeros oyentes al directo de Game Over?

...Game Over recibió en el estudio por primera vez a un oyente de fuera de Cataluña?

...durante la temporada 5...

...se lanzó en Europa la Nintendo DS?

...se puso a la venta en Europa Resident Evil 4, Fable, Paper Mario - La puerta milenaria, Out Run 2, GTA - San Andreas, Metal Gear Solid 3, World of Warcraft, Gran Turismo 4 y God of War?

...murió el Papa Juan Pablo II, máximo mandatario de la Iglesia Católica, y Joaquín Luqui, locutor y crítico musical?

...se distribuyó la primera versión pública de Ubuntu?

...saltó la polémica de GTA - San Andreas y su minijuego no accesible Hot Coffee?

...Nintendogs consiguió la quinta puntuación perfecta de la revista japonesa Famitsu?

...se fundó oficialmente la compañía SEGA-Sammy Holdings?

...Playstation alcanzó los 100 millones de unidades vendidas?

...Game Over comenzó a distribuirse mediante la tecnología Podcast?

...Game Over compró un nuevo dominio, el actualmente en uso www.portalgameover.com?

...Game Over casi es retirado de la parrilla de Radio Despí, por culpa de unos desafortunados comentarios de uno de sus colaboradores?

...durante la temporada 6...

...se lanzó en Europa la PSP y la XBox 360?

...se puso a la venta en Europa Soul Calibur III, Guitar Hero, Mario Kart DS, Sonic Rush, Dragon Quest VIII, New Super Mario Bros, Civilization IV, Nintendogs, Shadow of the Colossus y Dr. Kawashima?

...murió Pat Morita, actor que interpretó al maestro Miyagi?

...entró en vigor en España la Ley Antitabaco?

...se lanzaron los primeros reproductores y películas en Blu Ray Disc y HD-DVD?

...Final Fantasy XII consiguió la sexta puntuación perfecta de la revista japonesa Famitsu?

...comenzó a funcionar la red Nintendo WI-FI Connection?

...Sony dejó de fabricar consolas Playstation?

...Playstation 2 consiguió llegar a las 100 millones de unidades vendidas?

...Game Over comenzó a utilizar "El primer programa satírico sobre videojuegos" como slogan?

...Game Over fue invitado a sus primeros eventos de prensa, tanto en Barcelona como en Madrid?

...supimos que "Aerith está viva, y vive en Mallorca", gracias a unos documentos que tiene Saeba?

...Isako y Funspot bebieron Vodkacao (Vodka + Colacao), provocados por el mail de un oyente?

...Game Over consiguió, por primera vez, tener una grabación de todos los programas de la temporada, sin perder ninguno?

...durante la temporada 7...

...se lanzó en Europa la Wii y la PS3?

...se puso a la venta en Europa Dead Rising, Bully, Red Steel, Zelda - Twilight Princess, Metal Gear Solid - Portable Ops, Gears of War y Okami?

...murió El Fary, cantante?

...comenzó el fenómeno del Rickrolling?

...Microsoft puso a la venta Windows Vista?

...la audiencia de Game Over en pleno odió a Isako, por tener en sus manos una copia de Zelda Twilight Princess sin jugar?

...Flor Enelculo comenzó como colaborador de Game Over?

...tuvo lugar el primer programa de Game Over fuera del estudio, si no tenemos en cuenta los programas anuales desde la Fira Despí y Fira d'Entitats?

...Game Over comenzó a emitirse a través de otras radios, aparte de Radio Despí?

…durante la temporada 8…

...se puso a la venta en Europa Call of Duty 4, Super Mario Galaxy, Crysis, Mass Effect, HALO 3, Portal, Team Fortress 2, No More Heroes y Bioshock?

...murió Gary Gygax, creador del juego de rol Dragones y Mazmorras?

...Toshiba anunció el cese de producción de reproductores HD-DVD?

...Super Smash Bros Brawl y Metal Gear Solid 4 consiguieron la septima y octava puntuación perfecta de la revista japonesa Famitsu?

...Nintendo dejó de reparar consolas NES y SNES?

...se realizó el primer programa de Game Over fuera de la localidad de Sant Joan Despí, para poder albergar a los oyentes del último programa de la temporada?

…durante la temporada 9…

...se puso a la venta en Europa GTA 4, Little Big Planet, Fallout 3, Gears of War 2, Mirror's Edge, Dead Space, Killzone 2, Madworld, Resident Evil 5 y Left 4 Dead?

...Jack Thompson fue expulsado del colegio de abogados de Florida, inhabilitándole para dicha profesión en ese estado?

...murió Michael Jackson, cantante?

...428: Fūsasareta Shibuya de consiguió la novena, y por ahora última, puntuación perfecta de la revista japonesa Famitsu?

...Dead Cell, un grupo terrorista, atacó una planta de descontaminación en la costa de Nueva York, según Metal Gear Solid 2?

...Game Over comenzó a utilizar diferentes redes sociales como Twitter o Facebook?

...representantes de cinco programas (Arcadia Gamers, Generació Digital, Último Nivel, Wildgames y Blade FM) vinieron invitados a Game Over para realizar una tertulia sobre el GOTY 2008?

...se realizó el primer programa de Game Over fuera de Cataluña?

...se realizó un programa de Game Over desde el Palau Sant Jordi?

CAPÍTULO 4

Lo mejor que le puede ocurrir a un colaborador

"Definitivamente", pensaba mientras desayunaba un cruasán del día con Cola-Cao, "lo mejor que le puede ocurrir a un colaborador es que le pidan un capítulo sobre colaboradores en el libro del programa".

Obviamente eso no era lo primero que me cruzaba la cabeza, claro, pero un titular que rezase "Trágico accidente. Programa de videojuegos se queda sin directiva.; apuesto secundario toma las riendas", no vendía mucho de cara al director. Y él era quien daba el visto bueno a esto, así que tocaba aguantarse.

"Bien, si el jefe quiere que hable de cómo es esto de estar en el programa, el jefe tendrá un capítulo sobre cómo es esto de estar en el programa". Pero eso sí, me tomé mi tiempo, mojando delicadamente el prodigio de la bollería artesanal en esa solución chocolateada casi mágica. El desayuno es la comida más importante del día, así que niños y niñas, no permitáis que una simple obligación para con vuestro programa de radio os lo estropee.

O al menos no permitáis que nadie os saque de vuestro pequeño Nirvana Bimbo antes de cuatro o cinco llamadas insistentes.

"Si FunSpot me lo repite tanto, igual es que es algo urgente..." barruntaba mientras bajaba al sótano de mi mansión y me disponía a coger mi DeLorean para ir a las oficinas de Game Over. Durante el camino me dio tiempo a reflexionar largo y tendido sobre estos años de colaborador radiofónico que tanto me habían marcado...

La historia de Koopa se remonta a finales de la sexta temporada, donde un intrépido sidekick de la vida hacía relativamente poco que acababa de mudarse a Sant Joan Despí, la misma ciudad donde, oh sorpresa, está Radio Despí. Paralelamente a este evento, y sin ninguna conexión, un amigo de Koopa, Draug, le recomendó un "programa muy freak sobre vidriojuegos".

Son cosas de esas que, cuando pasan, miras al cielo y reflexionas sobre la probabilidad de que un meteorito se estampe en tu cabeza en ese mismo instante. Irónicamente, en ese momento la probabilidad te parece ridículamente alta.

Insisto, hago profundo hincapié en que ambos eventos estaban completamente separados, y que no fue más que una casualidad que viviese en el mismo sitio donde se hacía eso que me recomendaba Fëadraug. No obstante, y esto podéis preguntárselo a cualquiera que pase habitualmente por el estudio, la realidad es que el mundillo en el cual nos movemos ("mundillo freak" lo llaman algunos, "círculo de letrados y doctos en artes varias" lo llamo yo) es extremadamente pequeño, así que tampoco hay que sorprenderse tanto. Yo mismo he comprobado que Fulano, al que conocí el año pasado, era amigo de toda la vida de un oyente veterano de Game Over, o que media directiva hacía años que no veía a alguien a quien veo día sí día no en tal o cual foro.

Es tal vez esta idea de que lo de los "seis grados de separación" puede reducirse en una versión compacta de "uno y medio" lo que crea una sensación de uniformidad a lo largo del ya mencionado mundillo. Y eso fue lo que me pasó cuando di el salto de oyente a colaborador.

Recuerdo que, fascinado por las múltiples posibilidades que ofrecía la simple idea de "estar en una radio" (englobadas en las categorías estándar de dinero, poder, mujeres y más poder) envié, en un ejercicio de inconsciencia, un mail a la propia Radio Despí en la cual preguntaba si aceptaban gente para echarles una mano.

Y es que amigos, antes de enviar este mail no había escuchado ningún programa entero. Fascinante, ¿no creen?

Cuando dices que colaboras en una radio local la gente suele pensar en un grupo de coleguillas reunidos en algún centro cívico o sala municipal haciendo pinitos con el Winamp y un micro de esos con peana gorda. Lo que no suelen siquiera atisbar es que el grupo de gente que está detrás de este programa en concreto tiran por los suelos todo eso. Y lo tiran alegremente porque lo sustituyen por su propia manera de hacer radio, que se parece mucho más a la llamada "radio profesional" (si obviamos, claro está, que un profesional no es alguien que cobra por su trabajo y nuestros chicos lo hacen por vocación).

Pero casualidades de la vida, fui haciéndome oyente habitual, asistía de vez en cuando a los programas en directo, y antes de empezar la séptima temporada recibí LA LLAMADA.

La versión corta es que me dijeron "Oye, nos falta un espacio para la temporada que viene y nos gusta tu estilo, ¿te apuntas?" y yo acepté de cabeza.

La versión larga es la misma, solo que en lugar de llamadas fueron varios mails y en lugar de aceptar de cabeza, dije que sí y luego me pregunté qué era lo que habían visto en mí para llevar una sección bisemanal.

"Serán las gafas" fue lo único que saqué en claro, "serán mis fabulosas gafas de pasta negras, seguro".

Debutar en un programa de renombre como Game Over tiene su miga.

No voy a entrar en las típicas coñas de "pero si GO no tiene prestigio", solo diré que la técnica a la hora de realizar las cosas sigue una disciplina estricta. Que nadie se engañe, hacer el payaso durante dos horas implica un cierto grado de control y -si, voy a decirlo- profesionalidad.

Y claro, pasar de ser un oyente que viene, dice cuatro monerías y se va, a ser alguien con quien la Junta Suprema Directiva puede contar para menesteres varios se nota. Se nota mucho.

Pero, eh, que nadie se equivoque, eso no ha de ser necesariamente estresante o malo.

Siempre me ayudó tener en mente esa idea del "mundillo freak". Es verdad que en mis inicios apenas conocía a los tipos que hoy día puedo decir sin tapujos que son grandes amistades, pero el hecho de que, en el fondo, fuesen solo humanos, ayudaba a cualquiera. Por muy serio que estuviese FunSpot mientras tocaba la mesa de mezclas o por muy concentrado que estuviese Isako con el timming de cada sección, seguían siendo un grupo de freaks reunidos para hacer algo que querían, algo que les gustaba. Y esa gente, que al acabar el programa eran como uno mismo, habían decidido contar conmigo para su séptima temporada. Como os podéis imaginar, el júbilo y la alegría que sentí cuando me lo comunicaron por primera vez solo era comparable a la expresividad con la que doto al personaje del Doblador de Anime.

Así que ahí estaba yo, debatiéndome entre si molaba porque haría cositas radiofónicas o si molaba porque un grupo de pseudo-desconocidos habían sido tan kamikazes de confiarme veinte minutos de su buque insignia.

Fuese por un motivo u otro, empecé a trabajar regularmente y cada día que pasaba lo disfrutaba más. Empecé con la temática dispersa de "Tortugas Radioactivas", probablemente la sección menos definida de todas las que ha habido. Inicialmente planteada como una especie de "zapping a través de artículos relevantes en la red" acabó convirtiéndose en un "las curiosidades más raras que puedas tirarte a la cara". Incluso llegué a hablar un día, con mayor o menor acierto, de la ecuación de Drake, que vendría a ser una cosa tan rara como una ecuación para estimar el número de civilizaciones extraterrestres con las cuales podríamos contactar.

Pero para la tranquilidad de todos, de cara a la temporada siguiente se me hizo una propuesta -que aunque parezca mentira, no implicaba cabezas cortadas en camas de nadie- que fue la que acabaría en "la caja de LOS fusibles" (no es ningún error amigos, ¡"LOS" siempre en mayúsculas! Esto obedece a una coña privada en la cual el equipo se refería al espacio como "La caja de fusibles", y servidor de ustedes quería matizar. Ya ven para lo que sirve esto de ser un perfeccionista...).

"La caja" es la actual sección que dirijo con mayor o menor pericia y en la que intentamos hablar de todo el hardware y toda la cacharrería técnica que rodea al videojuego. Si lo conseguimos o no es otro tema, pero al menos resulta mucho más

atractivo que el zapping internetero, y hablo tanto como hacedor de contenidos -con la consiguiente cantidad de cosas que he aprendido- como de consumidor de los mismos -quiero creer que el público encuentra más atractivo un monográfico de la Atari que no un artículo de frusilerías varias de la web de Mengano-.

Y fin. Mi historia termina aquí. No es una historia para emocionar a la gente o para que se quiten el sombrero. Es un breve retazo de una crónica que solo sirve para satisfacer la curiosidad de aquellos que en algún momento se han preguntado "¿Y estos señores que hacen humor de dónde han salido?". Llegados a este punto uno no puede evitar preguntarse qué espero conseguir de todo esto. Bien, mi meta en este juego de tablero virtual a nivel cósmico es la típica que, aún repitiéndola todo dios, no pierde significado: Pasármelo bien haciendo algo divertidísimo.

Y diablos, ¡uno se lo pasa de puta madre haciendo algo tan chachipiruli como Game Over!

"¿Chachipiruli?" FunSpot arquea una ceja, *"¿de puta madre?"*. Acaba de hojear el borrador del capítulo y no muestra ninguna emoción. A excepción, claro está, de ese morse improvisado mediante sus tics en los ojos.

"Psé", dice finalmente, "le falta sustancia". Me tira el dossier por encima de su gran mesa de roble, se arquea hacia atrás en su sillón de cuero y entrelaza las manos cual Gendo Ikari. "Le falta sustancia" repite, y enciende su pipa.

"¿Sustancia?". Ahora el que mueve aleatoriamente músculos faciales soy yo. Él asiente. "Al público le importa poco o nada tu origen, si te hiciste a ti mismo o saliste de una escuela en la que entrenan a la gente para esto". Su mirada es fría, penetrante, profunda; la mirada de alguien que sabe de qué está hablando. "Al público le da completamente igual un balance cronológico de temporadas. ¡Lo que quieren son detalles jugosos, anécdotas divertidas, historias curiosas!". Mientras dice eso apaga el billete de quinientos que ha usado para encender la pipa con una naturalidad que revela una repetición constante de esa excéntrica actividad.

"Estaría mejor si en lugar de fotocopias fuesen billetes de verdad...".

Veo como pulsa un botón de su interfono y sonríe. Al acto, la silla que está justo al lado de la mía se precipita a un foso de pirañas. Lanza una maldición, suspira y empieza a pasearse por su despacho.

"¿Recuerdas la primera cena de oyentes a la que fuiste?" dice mientras se sirve una copa de Brandy (gesto heredado de la imitación del amigo Fukuy y trasladado a la realidad).

"Perfectamente. Fue una cena muy divertida, y acabé compitiendo con el oyente Rurouni a ver quién era capaz de beber mas cosas raras". Aquella gesta me sirvió para ganar una Game Boy Micro y un diploma de "hijo adoptivo" por parte de la compañía de sal de frutas. El programa por su parte recibió una invitación personal de Ferràn Adrià, ya que quería conocer los pormenores de la que sería la bebida protagonista de la temporada: El Vodkacao, que como su nombre indica contiene Vodka y ColaCao a partes mas o menos iguales.

“Piensa también en las cosas que hacen de Game Over ‘ese programa hecho por un grupo de amigotes’, ¿qué hay de todas esas ocasiones en las cuales podrías aprovechar la vena sentimental y explotar al máximo esta panda de amigos? Recuerda nuestra epopeya en las Jornaicas de Zaragoza, donde tardabas más en aparcar el coche que en recorrer la ciudad a pie...”. Un escalofrío recorre su espalda al acabar esa frase.

Las Jornaicas en Zaragoza del último año fueron uno de esos actos cuya molaridad solo es comparable al número de planetas que se han alineado para facilitarte a tí y a los tuyos ir en nombre del programa. Uno de los mejores eventos freaks de la península en el que la frontera que divide al tipo que viene a disfrutar del tipo que viene a “trabajar” es tan difusa que un servidor la recorrió tantas veces que los de aduanas ya lo trataban de tú.

“¿Sugieres, oh, gran jefe, una maldita saga a lo Enid Blyton con ‘Las aventuras de Los Cinco’?”. Aunque ya haya gastado todos mis puntos de cejas hago un esfuerzo para arquearlas de la forma más exagerada posible.

“Amigo Koopa”. La última vez que me dijo eso fue en las cataratas de Reichenbach mientras me apuntaba con un Colt 45, “¿qué es para ti ser colaborador de Game Over? ¿Lo sabes?”.

Me quedo callado. Obviamente es una pregunta trampa. No puedo contestar con la misma copla que he soltado en el borrador. Si lo hago me mata, con toda seguridad. Eh, ¿aquello que hay en la mesa es un puñal militar o me lo parece a mí?

“Ser colaborador de Game Over no es leer frases inconexas en un guión, no es un nombre en una placa o una forma de pasar el rato el sábado por la tarde. Ser colaborador de Game Over es algo que trasciende cualquier espacio menor de cuatro dimensiones. Ser colaborador de Game Over es una de las mejores cosas que te han podido pasar, porque has conocido gente, porque has aprendido cosas, porque has hecho que los demás disfruten con algo que tu has hecho”. El Brandy se le ha terminado, se sirve otra copa.

“Te despiertas un día y, ¿quién eres? Nadie. Entras en Game Over, ¿y sabes quién eres entonces? Nadie. Porque ser colaborador de Game Over no es un atributo que añadir a tu ficha de personaje. Ser colaborador de Game Over es ser la mano derecha del compromiso y del trabajo en equipo. Ser colaborador de Game Over es como ser el puto elegido en Matrix: Nadie puede decírtelo por ti, solamente tu tienes capacidad para ver si estás preparado”. Me fijo en que al lado del minibar hay botellines vacíos de Nestea.

“Estar aquí, en estas sacrosantas oficinas, solo significa una cosa: Responsabilidad. Tú, al igual que todos nosotros, somos los responsables de mantener toda esta microesfera que es Game Over. Desde el director hasta el oyente más anónimo, todos formamos parte de este entramado colectivo. Y tu eres colaborador. Y tu tienes una misión. ¿Eres capaz de entenderlo?”.

Está detrás de mí, de pie. No digo nada y él no dice nada. “Bueno, algún día lo entenderás, tengo fe en tí...”.

Cierra la puerta al salir y me quedo solo en su despacho, mirando la portentosa mesa de madera antigua. Estoy así unos segundos hasta que la trampilla de mi lado vuelve a abrirse. Oigo maldecir al jefe y sonrío: Es curioso que no haya ni un solo juego de palabras en todo el capítulo.

ALBERT GONZALEZ (KOOPA)

CAPÍTULO 5

Los analistas nos analizan

Nos ha llegado, mediante un anónimo, el informe que corre entre las más prestigiosas casas de analistas del mercado sobre nuestro programa: Game Over. Veamos que estadísticas mueven dichos analistas y que recomendaciones tienen para los socios de sus empresas.

Infodme de los añalichtas (ñaaaaaa) a diediocho de julio del dochmildueve.

Programa

Programas: Aprox. 385.

Programas conservados en MP3: Aprox. 330.

Secciones que tiene o ha tenido el programa: Entre 45 y 50.

Radios que emiten o han emitido Game Over: 6.

Videojuegos analizados: Aprox. 390-400.

Trabajo

Horas de emisión: Aprox. 770 horas (más de 32 días ininterrumpidos de emisión).

Horas gastadas en la presentación del programa: Más o menos 116 horas.

Horas de preparación/post-producción de cada programa: Entre 24 y 32 horas.

Horas de RR.PP. entre programa y programa: Entre 2 y 5 horas.

Horas gastadas en desplazamientos por programa: 10-12 horas de media.

Equipo

Directores distintos que ha tenido el programa: 5.

Colaboradores distintos que ha tenido el programa: 15.

Colaboradoras femeninas (en activo o no): 3.

Colaboradores exclusivamente mecánicos que ha tenido el programa: 2.

Personajes

Imitaciones realizadas: Muchas.

Imitaciones que se parezcan al imitado: Ninguna.

Famosos

Entrevistas realizadas: 14.

Entrevistas hechas con rigor y profesionalidad: Ninguna.

Puntualidad

Veces que Funspot ha llegado tarde: Ninguna.

Veces que Saeba ha llegado tarde: Un par...

Veces que Isako ha llegado tarde: Cinco ó seis.

Veces que Volcano ha llegado puntual: Un par, como mucho.

Locución

Veces que no se ha dicho Grand Theft Auto en vez de Gran Turismo: Un par...

Veces que Saeba ha pronunciado correctamente un título o un nombre en inglés: Un par...

Veces que no se ha dicho Gran Turismo en vez de Grand Theft Auto: Un par...

Personajes de Koopa que no tienen la misma voz que Koopa: Un par...

Oyentes que han averiguado correctamente quien era la corresponsal de Game Over: Un par...

Programas no excesivamente lamentables de Game Over en 10 años de historia: Un par...

Web

Mensajes en el foro: Más de 100.000.

Mensajes que han cambiado completamente el hilo de la conversación: Casi todos.

Mensajes que han aportado algún tipo de interés o valor sobre la industria: Ninguno.

Artículos en el blog: Más de 500.

Comentarios en el blog: Más de 2.000.

Veces que Isako ha prometido ponerse a escribir regularmente en el blog: Entre cien y doscientas...

Videos oficiales de Game Over: 3.

Videos oficiales de Game Over prometidos por Isako: Trescientos.

Cómics oficiales de Game Over dibujados por Superpan García: 29.

Comunidad

Followers en Twitter: Cerca de 200.

Reseñas del programa en iTunes: Más de 70.

Fans en Facebook: Cerca de 1.000.

Cuentas falsas en Facebook hechas por Game Over: Cerca de mil.

Miembros en Last.fm: Cerca de 100.

Miembros en Eurogamer: Cerca de 150.

Miembros en Steam: Cerca de 150.

Miembros en Steam que realmente juegan en PC de forma habitual: Tres o cuatro...

Debido a chu poca profechionalidad, chus pobres imitachiones, chus conchtantech inchultos, y chu falta de rigoh ifomativo, auguramo un grangrangrangrangran echito de audienchia a Game Over, y recomendamo chu compra imediata para emitichse por todoch los cañales de televichion.

¡¡ÑAÑAÑAÑAÑAAAAAAAAA!!

Y como prueba de echto, fidmo ette documento mojando mi narich en tinta doja y echtampandola chobre el.

Fidmado:

El gdan Payacho Dojo.

CAPÍTULO 6

Agradecimientos

Me temo que ha llegado ese inevitable momento de ponerse sentimental y recordar todas las experiencias y vivencias de estos diez largos años de radio, diez años en que efectivamente no hemos parado de hacer el imbécil pero que no obstante han marcado nuestras vidas para siempre.

Pienso en el pasado, en mi vida y me doy cuenta que hacer radio es lo más maravilloso que he hecho en toda mi existencia. Es una afirmación categórica pero es la pura realidad. No consigo recordar ninguna otra cosa que me haya llenado tanto como persona y que me despierte tantos sentimientos y tan buenos recuerdos.

Lo he dicho en infinidad de ocasiones pero no me cansaré nunca de repetirlo: la radio enamora, la radio engancha, la radio es algo que no puedes dejar. Y todos aquellos que han estado a nuestro lado, sigan o no con nosotros, saben perfectamente a qué me refiero. Es algo que no puede describirse con palabras, algo que hay que experimentar por uno mismo.

En retrospectiva también no puedo evitar pensar en mi yo adolescente, ese carcamal lleno de granos, con hierros en los dientes y camisetas de "Dragon Ball", tan tímido y retraído que apenas sabía como enfrentarse al mundo hasta el día que entró en un estudio de radio y su vida cambió para siempre.

No puedo asegurar si la radio me ha hecho mejor persona o alguien más fuerte o decidido... Pero si estoy seguro que ha contribuido, para bien o para mal, en mi desarrollo como persona.

Y eso pese a que un servidor de ustedes no tiene ningún talento especial... Ni tengo la voz de radio de los grandes maestros ni tengo un avispado sentido del humor y por no tener ni siquiera tengo la habilidad de imitar bien las pocas voces que de vez en cuando me tocan hacer en el programa. ¡Maldita sea, si ni tan solo tengo el talento como para dirigir o presentar un espacio mucho menos para escribir unas lineas sentimentaloides!

Pero afortunadamente he sido capaz de suplir todas esas carencias con mi único y verdadero talento: la capacidad de saber reunirme y rodearme de personas a los que sí rebosa el talento e ingenio por las orejas. Gente profesional, jocosa, ocurrente, humilde y que por encima de todo saben como disfrutar de su trabajo.

Ése, amigos míos, es mi único mérito y lo único que verdaderamente he podido aportar a "Game Over" todos estos años, porque el verdadero espíritu del programa son Isako con su infinita profesionalidad y capacidad de crear voces de la nada, Saeba con su increíble desparpajo, el mayor que he visto nunca en una persona, Yuanyu y su desquiciada mente de la que han surgido algunas de las mejores bromas del programa, Koopa con su mente, la más rápida y afilada a este lado del Llobregat o Mari y su particular visión del mundillo que ha logrado hacernos reír hasta decir basta. Gente como el Sr. Cine, que debería dejar de perder el tiempo y saltar de una vez a la radio profesional, como Volcano, cuyos variados conocimientos abarcarían toda la superficie de la isla de Okinawa, o como Mr. Pengo con su ácida forma de ver y entender la vida. Y también todos esos viejos amigos que ya no están como Yuri, Yurichan, Nae, Nacho, Frika y Superpan, todos ellos insisto, el verdadero espíritu de "Game Over".

No hace mucho un compañero del mundillo me preguntaba como había podido ser capaz de aguantar diez años seguidos de radio sin quemarme... Fui incapaz de responderle.

O según se mire sí que le respondí, porque la realidad es que no puedo imaginarme una vida sin radio, sin saber que cada sábado sin falta podré pasarme por Sant Joan Despí a liarla un rato por las ondas hertzianas con el mejor equipo que uno puede desear.

Cuando estás pasando un mal momento o cuando no estás en tu mejor época, a veces puede pasarte fugazmente por la cabeza la idea de dejarlo, de rendirte... En estos diez años nos han pasado muchas cosas en nuestras vidas. Pero continúas... ¿Por qué? Porqué ahí mismo tienes la razón por la que seguir: el cariño y apego por parte de todos esos seguidores que te animan con sus correos, con sus comentarios o con sus valoraciones.

Cuando llega ese correo de algún oyente felicitándote por tu trabajo y que asegura que le hacemos más llevaderas las dos primeras horas de trabajo cada lunes o que conseguimos hacerle reír en algún mal momento de sus vidas, entonces no puedes evitar emocionarte.

Hay pocas cosas que le animen a uno el día más que eso pero hay una en particular que te deja sin palabras y al borde de las lágrimas: recibir el aplauso de una comunidad de seguidores que se han reunido expresamente para escucharte en vivo y en directo.

Eso es seguramente lo más emocionante que he vivido hasta la fecha.

Gracias de verdad a todos aquellos que habéis conseguido que sigamos aquí, que hayamos llegado a los diez años y aún tengamos energía de sobra e ilusión para seguir haciendo el imbécil todos los años que haga falta. A mis compañeros, a mis amigos, a nuestros oyentes, a todos... Mientras sigáis allí, "Game Over" nunca, nunca morirá.

MARC ROLLÁN (FUNSPOT)

Epílogo

Así son las cosas. Siempre nos gusta echar la vista atrás. Deshacernos en el ácido del recuerdo de nuestros inicios en el mundo de las videoconsolas. Las eternas y fatídicas cargas de las cintas, los primeros soplidos en los cartuchos o los colores que parpadeaban e iluminaban nuestra pantalla. Quizás directamente disfrutamos del mundo en tres dimensiones, con tecnologías de disco y mil tecnicismos.

En la historia de los videojuegos, nos hemos podido unir en diferentes épocas y en diferentes guerras, frentes abiertos que todavía nos arrancan una sonrisa cuando pasean en nuestra memoria. Las luchas entre Nintendo y Sega, los debates de la consola gris de Sony, la lucha de los 128 bits y muchos otros conflictos que hoy rememoramos.

Porque sea como sea, todo tiene un inicio. El punto de partida que compone, como en el clásico OutRun, una carrera que nos lleva hasta una meta. Y allí nos espera nuestra recompensa. Echar la vista atrás es suspirar por lo aprendido y acordarse de lo vivido.

Y, en diez años, Game Over ha crecido con nosotros, con nuestras guerras y batallas, con nuestros vicios y delirios. La evolución de la industria ha venido acompañada por la mejora del programa, del tinte ácido que ha salpicado cada noticia y de las risas que todos los protagonistas han tenido que soportar.

Game Over es como el videojuego del que siempre esperas una secuela y nunca decepciona. Cada entrega se supera y te propone un nuevo matiz, un nuevo reto, una nueva recompensa. Y como todo buen juego propone unas bases para que otros aprendan y las hagan suyas propias.

Muchos somos los que le debemos trocitos de su historia, porque cuando algo es bueno no se copia, se homenajea y, además, se le rinde tributo. Y no somos pocos los que le rendimos tanta admiración como agradecimiento por ser el ejemplo a seguir, por ser el origen del fenómeno de los programas de videojuegos. Por ser el primer programa satírico de videojuegos.

Porque pudieron existir otros, pero ninguno llegó hasta aquí. Porque siguen con el mismo frenesí que sentimos con los primeros loopings en el primer Sonic, con la misma tensión con la que recorríamos los pasillos de Residen Evil y la misma magia que nos invadía en los mundo de Hyrule de Ocarina Of Time.

Porque amigos, Game Over tiene la receta mágica que todo programa de videojuegos necesita: ilusión y diversión. Y no hay más ingredientes que esos, que son los que en cada programa de estas diez temporadas se han derrochado.

Ahora toca descansar y disfrutar de lo vivido en estos diez años. Estaremos perdidos como en Super Mario Bros. al final de cada castillo, esperando una princesa y encontrándonos una seta, esperando una nueva temporada y encontrándonos un verano...

Pero así son las cosas. Siempre nos gusta echar la vista atrás. Pero lo pasado, pasado está y es inevitable mirar al futuro. Y es inevitable esperar que la próxima temporada de Game Over vaya a ser aún mejor, si cabe, que las 10 anteriores.

GAME OVER, please...

Continue! Continues! Continue!

MIGUEL ANGEL DURAN (WILDKYO)

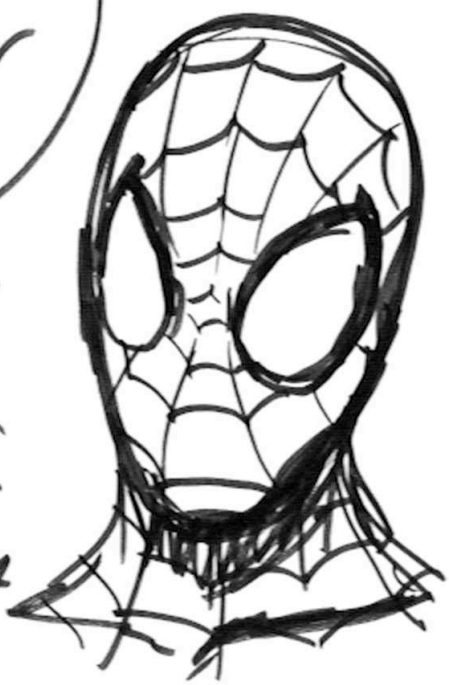
CAPÍTULO 7

Fotografías

para los buenos
amigos de Game Over,

Game Over
me pone!

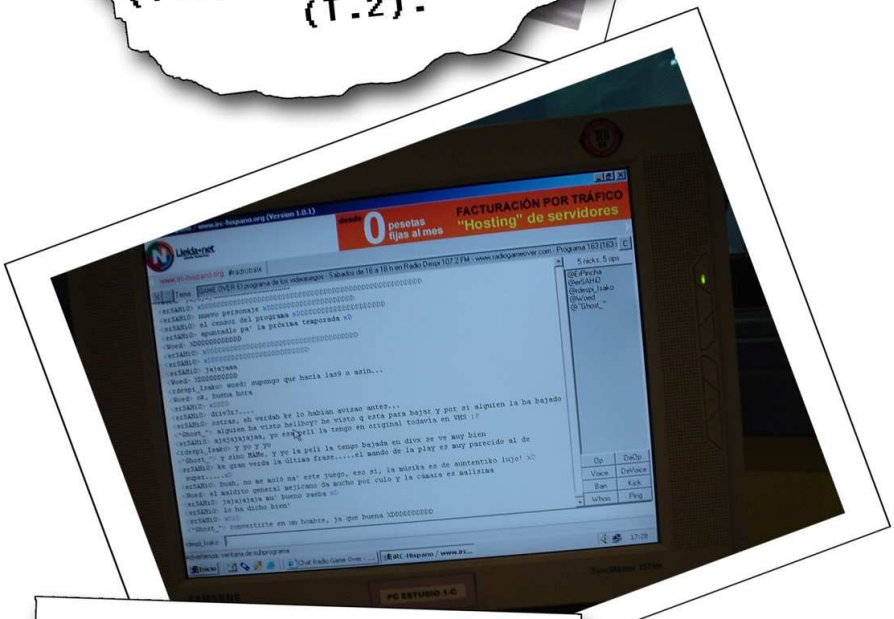
ESPINO
2004



ASÍ COMENZÓ TODO...

UN PROGRAMA SENCILLO, SIN MUCHAS PRETENSIONES...

EL EQUIPO DE GAME OVER (T.1) Y EL 8º PASAJERO (T.2).



AL PRINCIPIO ERAMOS 4 GATOS EN EL CHAT. LITERALMENTE.

SOMOS MUY DESORDENADOS DURANTE EL PROGRAMA...

SAHIO Y WOED ABRIERON LA VEDA DE LOS OYENTES... Y DE LA COMIDA.

CADA AÑO, NOS TOCA HACER UN PROGRAMA EN DIRECTO PARA SANT JOAN DESPÍ.

A VECES HACEMOS ESPECIALES EN LA WEB, COMO UN FLASH PARODIANDO A MAX PAYNE.
EN EL FONDO, NO SOMOS MÁS QUE UNOS PAYASOS... Y LO DEMOSTRAMOS EN DIRECTO.

NUESTROS COLABORADORES MECÁNICOS ARRASARON ENTRE LA AUDIENCIA.

VOLCANO ES EL MÁS TECNOLÓGICO DE NOSOTROS...

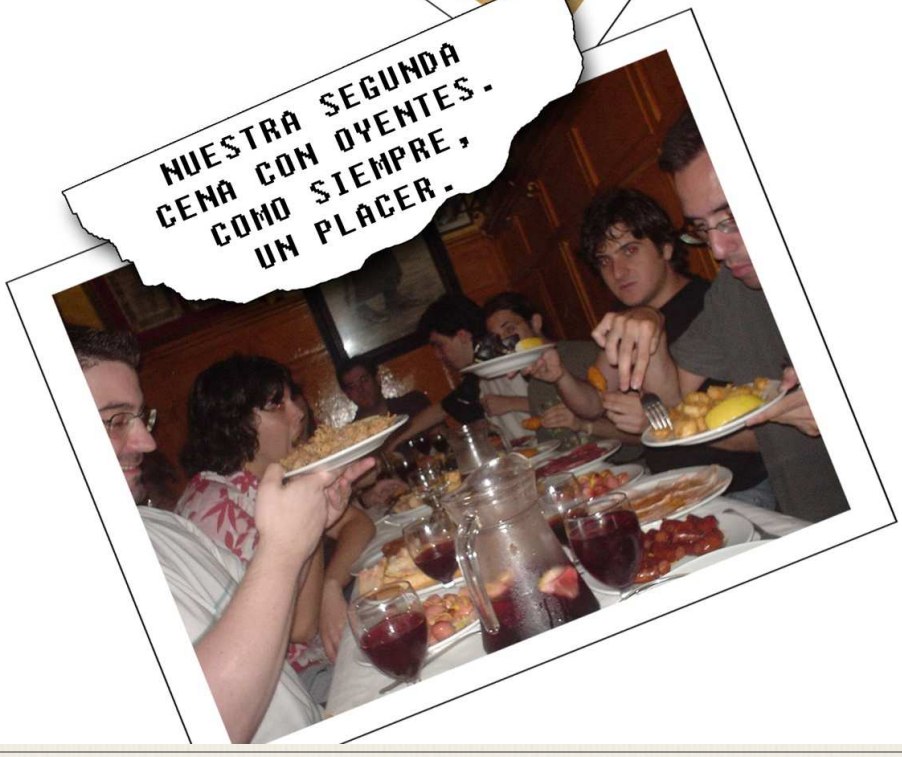
...MIENTRAS QUE SAEBA PREFIERE MÉTODOS MÁS TRADICIONALES.

NUESTRA PRIMERA CENA
CON LOS OYENTES.

Y NUESTRA PRIMERA CENA
CON OTROS MEDIOS
(CON LOS CHICOS
DE A.G.).

EL POLLASTRE
DE ARCADIA
EL POLLO DE ARCADIA PUEDE SER MUY CONOCIDO...
...PERO EL NUESTRO MOLABA MÁS. ¡SIN DUDA!

NUESTRA PRIMERA INTERVENCIÓN EN ARCADIA GAMERS.



NUESTRA SEGUNDA CENA CON OYENTES. COMO SIEMPRE, UN PLACER.

NUESTRA PRIMERA INVITACIÓN A UN EVENTO DE PRENSA: BRAIN TRAINING.

EN LA PRESENTACIÓN DE LA WII A LOS MEDIOS. EN MADRID.

ARCADIA GAMERS, GAME OVER Y ÚLTIMO NIVEL. FOTO LEGENDARIA.

NUESTRO COLABORACIÓN CON COM RÀDIO ES UNO DE NUESTROS MEJORES RECUERDOS.

FOTO DE EQUIPO PARA LA TEMPORADA 5 DE GAME OVER.

LA TERCERA CENA DE OYENTES. CON AMIGOS DE TODA ESPAÑA.

LOS CHICOS DE NO WAY OUT SE PASARON POR EL PROGRAMA.

FUMITO UEDA SE LLEVÓ UN BUEN RECUERDO DEL PAÍS: JAMÓN SERRANO.

CHRIS DEERING, PADRE EUROPEO DE LA PLAYSTATION, Y GRAN IMPULSOR DE LA INDUSTRIA EN EUROPA.

ALEXEY PAJITNOV RECIBE NUESTRA PROPUESTA PARA UN NUEVO VIDEOJUEGO: EL PARCHÍS.

LOS OYENTES NOS HAN ENVIADO INFINIDAD DE MUESTRAS DE CARIÑO. ¡GRACIAS A TODOS!

LOS ÚLTIMOS PROGRAMAS DE TEMPORADA SON UNA GRAN REUNIÓN DE AMIGOS. OS QUEREMOS.

LA CUARTA Y QUINTA CENA DE OYENTES OCURRIERON AQUÍ, CON CASI MEDIO CENTENAR DE PERSONAS CADA UNA.

LA MEZCLA MALDITA: VODKACAO (VODKA + COLACAO).

TERTULIA POR EL DÍA INTERNACIONAL DE LA MUJER.

TERTULIA SOBRE EL INTRUSISMO EN EL MUNDO DEL CÓMIC.

NUESTRO PRIMER PROGRAMA FUERA DE SANT JOAN DESPÍ.

NUESTRO PRIMER PROGRAMA FUERA DE CATALUÑA.

SEIS PROGRAMAS DE RADIO DIFERENTES DENTRO DE UN MISMO ESTUDIO.

EL OBJETIVO MÁXIMO DE G.O. ES DIVERTIR Y DIVERTIRSE. ESPERAMOS HABERLO CONSEGUIDO. ¡GRACIAS A TODOS!

Atención: GAME OVER, 10 A?OS (haciendo el imbécil) es la versión digital del libro publicado en 2009, por lo tanto no hay información nueva ni ningún tipo de actualización. ¿Es Isako tan nintendero como grita en el programa? ¿Es cierto que FunSpot compra compulsivamente Dreamcasts? ¿Saeba ha jugado a todos esos RPG?s japoneses tan raros o forma parte del personaje? ¿Que voz se esconde detrás de la corresponsal de Madrid? Todas esas curiosidades y muchas más, amén de la biografía oficial del supergrupo, es lo que encontrarás en GAME OVER, 10 A?OS (haciendo el imbécil). Humor, acción, amor y drama en este repaso a 10 años de programa satírico sobre videojuegos de la manos de sus hacedores. Todo lo que nunca quisiste saber sobre Game Over ahora en un practico formato digital para leer en el wáter.